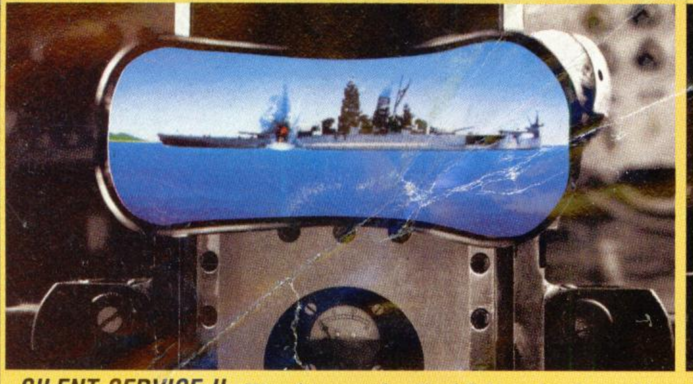
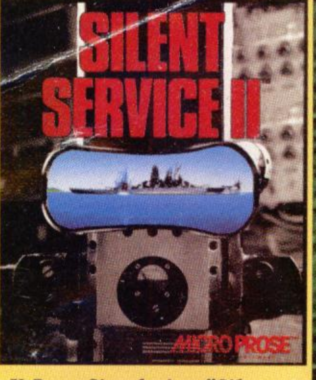


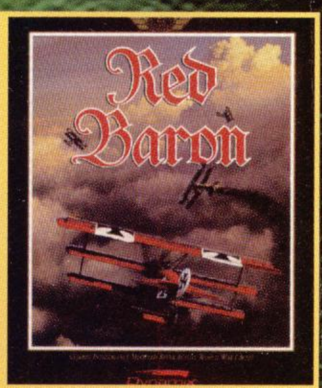
2/94
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 32,50
Die Nr. 1
der Computerspiele- und Videospiele-Magazine
Zauberzeit
KYRANDIA 2
Im Test: Westwoods Märchenstunde
Super-Wettbewerb:
Gewinnt einen High-End-PC!
Herr der Möpse
LARRY 6
Scharf: Sierra läßt die Hüllen fallen
Tora! Tora! Tora!
PACIFIC STRIKE
Erste Infos zum Strike-Commander-Nachfolger
SPIELE DES JAHRES
Von Aladdin bis Syndicate: Die Hits '93





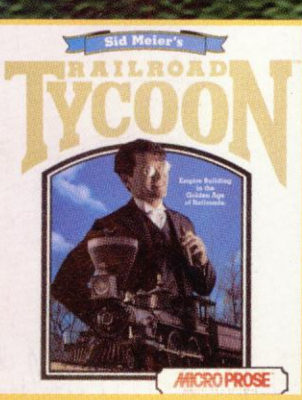
SILENT SERVICE II : Hier kommt der Nachfolger der legendären U-Boot-Simulation "Silent Service". Diese zweite Version verwendet neueste technische Entwicklungen, so daß die Graphik, die Animation und der Sound entscheidend verbessert wurden. Jetzt können Sie an neuen Missionen teilnehmen.





RED BARON : 1914 : der erste Weltkrieg bricht aus. Lassen Sie sich von dieser Zeit mitreißen und verwandeln Sie sich in einen der damaligen Helden - mit Hilfe von "Red Baron", dem Roten Baron, einem der besten Flugsimulatoren.





RAILROAD TYCOON : Lassen Sie sich vom Beginn einer neuen Zeit begeistern, indem Sie die industrielle Revolution des 18ten Jahrhunderts vorantreiben und die Führung einer Eisenbahngesellschaft übernehmen.



THE PERFECT GENERAL : Dieses Spiel überrascht mit seinem einfachen Aufbau und seiner leicht zu handhabenden spielerischen und strategischen Tiefe. Mit 12 verschiedenen Schlachtfeldern und einem sich ständig ändernden Kampfanfang nehmen Sie an berühmten Kämpfen wie El Alamein teil. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg



Kämpfe und Strategie...

THE LORDS OF POWER

...4 Toptitel für den Ruhm.

erhältlich auf PC 3.5 und AMIGA

UBI SOFT GmbH
Hauptstraße 70 · 33397 Rietberg
Tel.: 0 52 44-4 08 43
Fax: 0 52 44-4 08 18

intern



Liebesgrüße

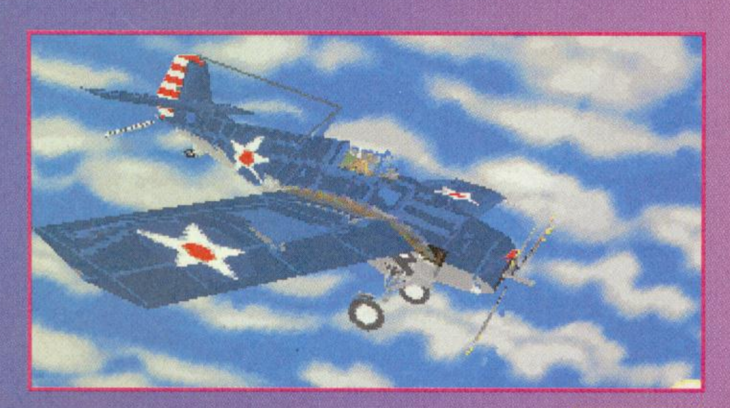
Geahnt haben wir es schon immer, hier ist der Beweis: Auch Pixelhelden lieben uns heiß und innig. In diesem Monat meldeten sich gleich zwei absolute Überstars aus der kalifornischen Comicwelt bei uns in der Redaktion. Laverne und Hoagie von Lucas Arts faxten uns artige Dankesbriefe – schließlich haben wir Day of the Tentacle zu einem der besten Spiele des Jahres gewählt. Angesichts unserer wertvollen Trophäe – wie Ihr selber sehen könnt ein Meilenstein der internationalen Designkunst – brachen sie vor Freude in Tränen aus. Von soviel Dankbarkeit angestachelt, wollten wir auch Euch eine Freude machen und haben kurzerhand die Computerspieletips um fünf Seiten aufgestockt. Byte-Fummler sollten sich deshalb mal Knut's neue Bastelecke genauer ansehen. Mit dem nötigen Fingerspitzengefühl und einem Disk-Monitor werdet Ihr zum Darth Vader der Computerwelt und sackt obendrein eine von unseren 777-POWER-Prämien ein.

Möge der Saft mit Euch sein

Power-Play-Team

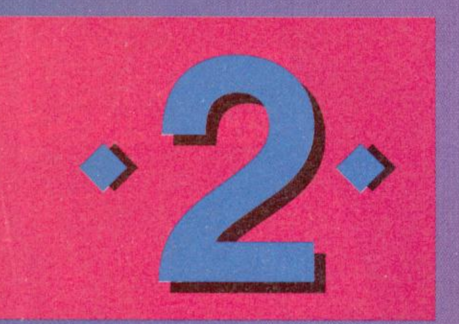


Tierisch: Sam & Max freuen sich auf die besten Spiele des Jahres **86**



14

Technisch: Pacific Strike setzt zur Landung an



Aktuell

Wettbewerbe

Story

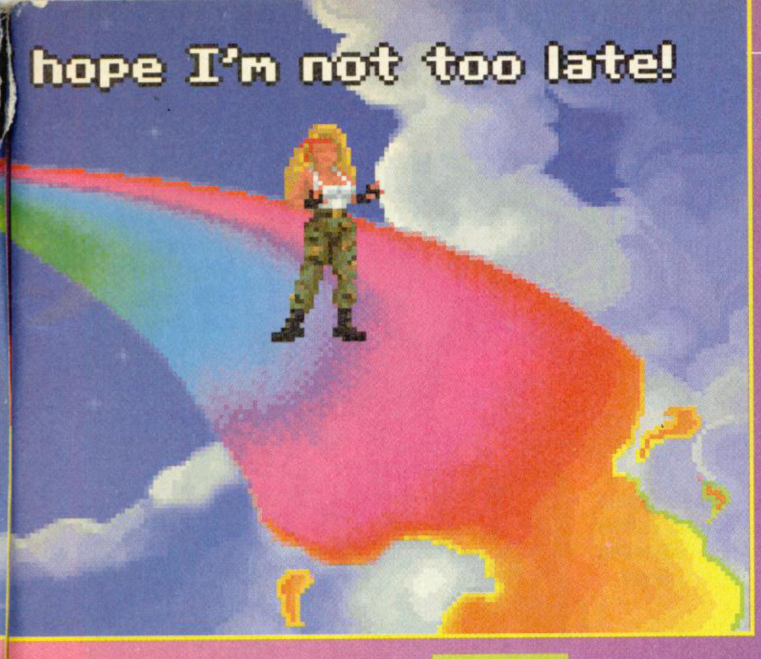
Rubriken

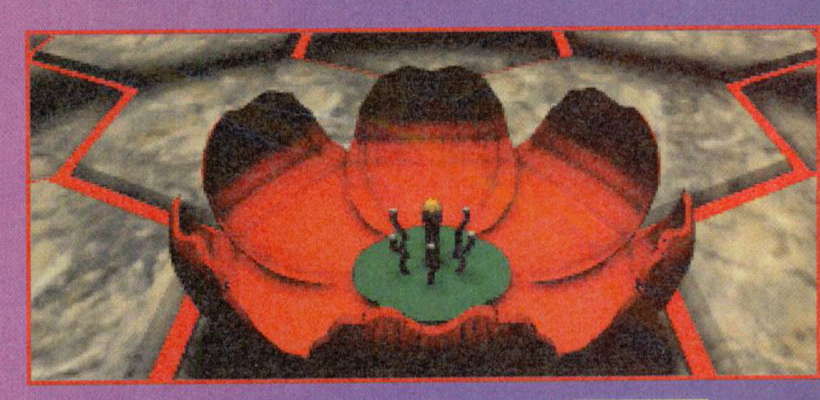
Computerspiele-tests



20

Erotisch: Larry läßt die Puppen tanzen

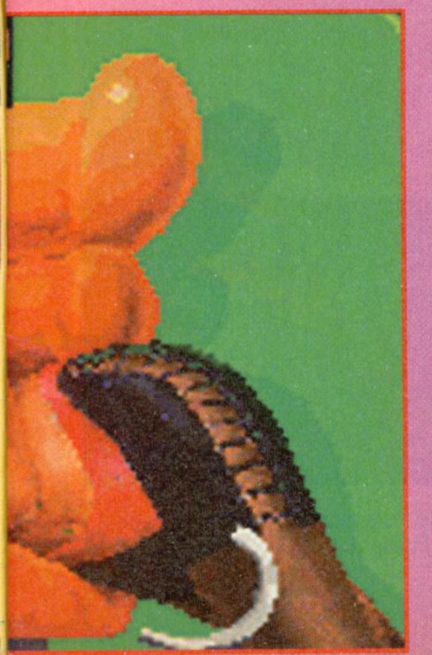






Biologisch: Inca 2 und Flower Power 30

Videospieletests



24

Wichtig: Zanthia rettet Kyrandia



42

Niedlich: Mr. Nuts lehrt Mario und Sonic das Fürchten

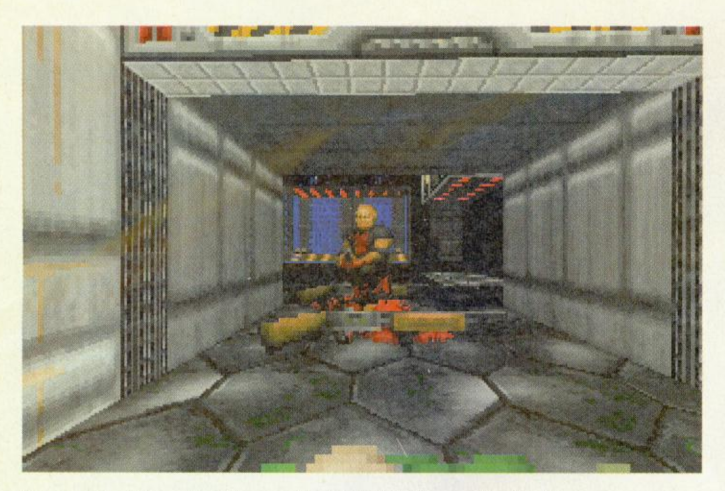
Powertips

·94·



14

Hitzig: Die Pacific Strike-Piloten warten auf gute Nachrichten



Wurde ein Bösewicht terminiert, bleibt dessen Waffe liegen

Schritt für Schritt auf dem Weg der Befreiung: Alien Nr. 1 weiß nicht, was los ist...

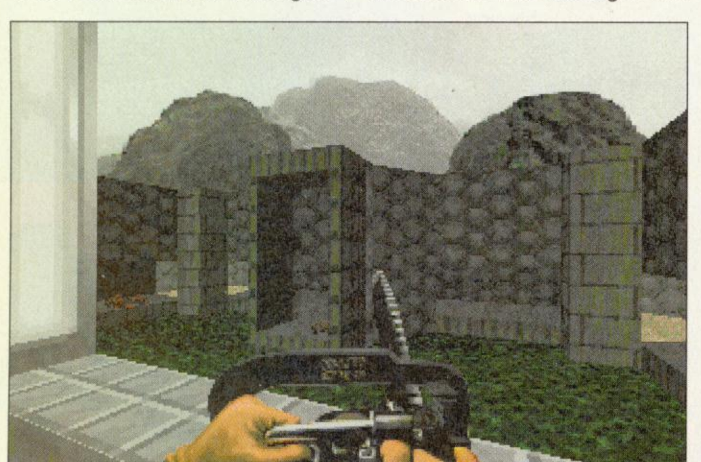
...liegt alsbald auf der außerirdischen Nase...

...und bekommt kräftig Verstärkung...

...von einer ganzen Armee gleichgesinnter Sternenkrieger.

Boom!

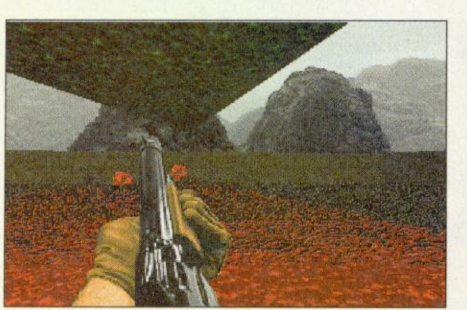
Es gibt ein Spiel, das wohl jeder gespielt hat und trotzdem nie in Deutschland erhältlich war: *Wolfenstein 3D*. Vor allem die damals geniale 3D-Grafik, die ein ganzes Dungeon flüssig zoomen und rotieren ließ, begeisterte und Id-Software entschied sich, das 3D-System jedem zu verkaufen, der Interesse zeigte. So wandelt zum Beispiel Origins *Shadowcaster* auf den Spuren des id-Systems. Derweil alle Welt id's Erstlingsballerei frönte, werkelten die Mannen um Tom Hall an einem zünftigen Nachfolger: *Doom*. Vor kurzem ist die Shareware-Schnupper-Version erschienen, in der die erste von drei *Doom*-Welten gespielt werden darf. Ihr schlüpft in die Rolle eines fiktiven Supersoldaten, der eine von Aliens befallene Weltraumstation von jeglichem Getier säubern darf. Wie schon im Vorgänger wetzt Ihr bestens bewaffnet durch die 3D-Gänge, die diesesmal jedoch Fahrstühle, Treppen und sogar Freilandbesuche offenbaren. Zudem ist *Doom* wesentlich rätsellastiger als *Wolfenstein 3D*. Eventuelle Geheimgänge sind dabei nicht die einzigen Gags: Diverse Schalter setzen zum Beispiel Fahrstühle in Bewegung oder lassen, im ungünstigsten Fall, ganze Alienhorden aus dem Nachbarraum kommen.



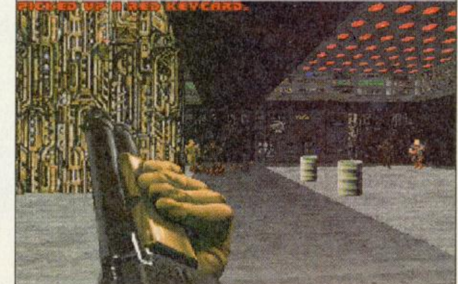
Unbegrenzt einsetzbar: Die Kettensäge ist die beste Nahkampfwaffe

Der erste Eindruck der Vorversion ist unbeschreiblich: Grafisch begeistert neben der rasanten Geschwindigkeit ein ganzer Haufen Lichteffekte und abgefahrenes Texture-Mapping. Technisch perfekteres und schöneres haben wir noch nie gesehen. Doch auch spielerisch weiß *Doom* zu überzeugen. Genial aufgebaute Levels, fetzige Rätsel und gemein plazierte Monstergruppen machen *Doom* zu einem der besten und atmosphärisch beklemmendsten Spiele der Softwaregeschichte. Haltet also die Augen offen und wendet Euch an die offiziellen id-Sharewarepartner in Deutschland. Den Test der Endversion findet Ihr in der nächsten *POWER PLAY*. *kn*

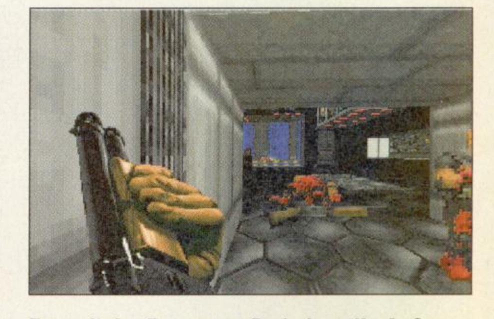
Name:	Doom
Hersteller:	id Software
Zirka-Preis:	80 Mark
Bezugsquelle:	CDV, Cache



Beeindruckend: Das technisch perfekte *Doom* glänzt sogar mit einer Außenwelt



Trefft Ihr die Fässer, haut die Druckwelle glücklose Monster aus den Latschen



Fun mit der Pumpgun: Da haben die Außerirdischen nichts zu lachen



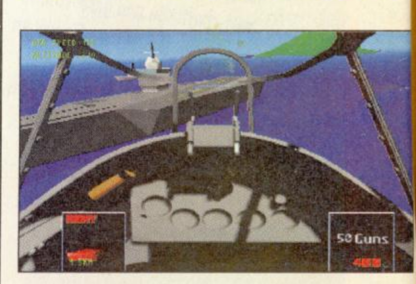
Flott und bunt: Die 3-D-Grafik basiert auf dem id-System



Blake Stone schlägt wieder zu: Dieses Genmonster ist am Ende



Perry läßt grüßen: *Blake Stone* in der Weltallheldenpose



An Bord einer nicht ganz originalgetreuen Mustang geht's in den Pazifik der 40er Jahre



Futuristisch: Im Weltraum geht's in High-End-Gleitern gegen Aliens oder einen zweiten Mitspieler

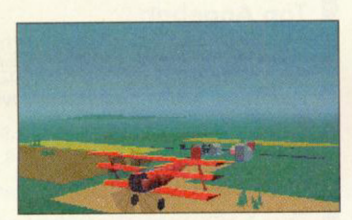
Stone Gold

Im letzten Jahr sorgte die amerikanische Sharewarefirma Apogee für Aufregung: Wurde doch unter den Fittichen von Apogee die Neuauflage eines indizierten C-64-Klassikers (Kleiner Tip: Es hat was mit einem Schloß und Wölfen zu tun) veröffentlicht. Die Macher des in aller Welt hochgelobten, in Deutschland strengstens verbotenen 3-D-Actionneulings sind mittlerweile in aller Munde: id-Software. Eine der Besonderheiten von id-Software ist der Technotransfer zu anderen Softwarefirmen. So verscherbelte id die bei besagtem verbotenem Spiel verwendeten 3-D-Grafikroutinen kurzerhand weiter. Origin nutzte beispielsweise die Routinen als technischen Grundstock für *Shadowcaster*. id entwickelte derweil an den völlig neuen Routinen zum Actionhit *DOOM* (Test in der nächsten Ausgabe). Apogee hingegen nahm sich des bewährten Spielsystems an und ließ eine andere Softwarefirma an einem weiteren Spiel nach dem Prinzip des (verbotenen) Programms werkeln. Jetzt ist die erste Episode dieses Programms als Shareware erhältlich, ein Verbot dürfte jetzt eigentlich in weite Ferne gerückt sein, tappert doch diesmal ein futuristischer Held durch die Gänge eines Genlabors um "nur" miese Monster zu killen, statt durch die Gewölbe eines Nazischlosses zu wandern, um bösen deutschen Soldaten das Lebenslicht auszublasen. Mit Blut wird aber auch bei *Blake Stone*, so der Name des Helden, nicht gespart. Trefft Ihr auf ein Monster, splattert (meistens grünes) Pixelblut über den Fußboden der Genfirma. Deshalb ist *Blake Stone* vom Hersteller auch erst für Spieler ab 13 Jahren empfohlen. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich zudem noch technisch einiges getan. Die Grafik ist bunter und abwechslungsreicher geworden, es gibt mehr Extrawaffen und mehr spielerische Optionen (Behälter lassen sich aufschießen). In der Shareware-Version gilt es 10 Levels zu erkunden, die Vollpreisfassung hat insgesamt 66 Etagen. *mh*

Name:	**Blake Stone**
Hersteller:	**Apogee**
Zirka Preis:	**Variiert**
Bezugs-adresse:	**CVD Karlsruhe**

Himmelsduell

Mindscape geht in die Lüfte: Mit *Evasive Action* will der britische Publisher allen Flug-Simulationen und 3D-Actionspielen das Fürchten lehren. Ihr schwingt Euch bestens motiviert ins Cockpit mehrerer Flieger – in welcher Zeit Ihr ballern wollt, liegt an Euch. So darf gegen den Roten Baron geflogen, über Pearl Harbor mit den Japanern gefightet oder mit einer F-18 der Luftraum unsicher gemacht werden. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, wird wahlweise auch gegen einen zweiten Mitspieler geflogen. Wer dabei keine zwei Rechner via Nullmodem oder Modem aneinanderstöpseln will, fliegt mit seinem Kumpel via Splitscreen auf nur einem PC durch die Vektorlandschaften. Ob *Evasive Action* unsere Erwartungen erfüllen kann, erfahrt Ihr in unserer nächsten *POWER-PLAY*-Ausgabe. *kn*



Klassisch: Der Dreidecker des Roten Barons fehlt nicht



Via Split-Screen kämpfen zwei Spieler gegeneinander

Name:	**Evasive Action**
Hersteller:	**Mindscape**
Erscheinungs-Termin:	**1. Quartal 94**

Dimensionsdesaster

Core Design wird dem Action-Genre erneut untreu: Nachdem schon *Curse of Enchantia* Cores Action-Monopol brach, erscheint demnächst der inoffizielle Nachfolger *Universe*.

Unseren Helden Boris verschlägt's, dank des neuen "Virtual Dimension Inducers", mal wieder in eine gänzlich andere Dimension – diesesmal in ein futuristisches Parallel-Universum. In feinster Adventure-Manier hat Boris den Obermotz Neiamises zu neutralisieren, um im Endeffekt wieder glücklich in der gegenwärtigen Vergangenheit zu landen. Gerenderte Animationen sowie digitalisierte und später handcolorierte Hintergründe sollen für perfekten Spielspaß auf allen Amigas sorgen. *kn*

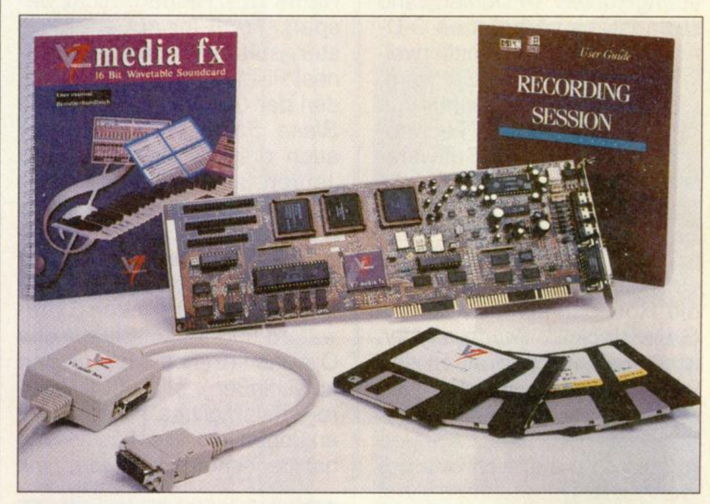
Name:	**Universe**
Hersteller:	**Core Design**
Erscheinungs-Termin:	**1. Quartal 94**



Abgespaced: Auf einem kleinen Mond mit atembarer Atmosphäre (!) beginnt Boris' Dimensionsrätselei

Nachwuchs

Spea geht in die vollen: Nachdem der Starnberger Grafikriese Gefallen an Soundkarten gefunden hat, beginnt nun der zweite Akt. Die V7-media fx, wir berichteten in *POWER PLAY* Ausgabe Nummer11/93, wurde zur Freude vieler Anwender etwas umstrukturiert. Von der zweiten Version der V7-media fx wurde der SCSI-Kontroller durch drei neue CD-ROM-Schnittstellen ersetzt. Dabei wurde ein Platz für das Panasonic/Matsushita CR-523 (single Speed), das CR 563 (double Speed), das Mitsumi CRMC und das Sony CDU 31a reserviert. Auch im Audiobereich



General Midi vom Feinsten – die Soundblaster-Kompatibilität schießt leider ein paar Kapriolen

wurde noch etwas an der media fx gefeilt: durch die Verwendung eines neuen Codecs wird eine verbesserte Sample-Qualität erreicht. Neu ist ebenfalls ein abschaltbarer Vorverstärker, so kann wahlweise ein Line-Out-Ausgang oder ein Speaker-Ausgang geschaltet werden. Ansonsten blieb die Hardware des Vorgängermodells erhalten: Auf dem 16-Bit-Audioboard sorgt noch immer das Ensoniq-Chipset für einen guten Klang.

Bei der mitgelieferten Software wurde noch einiges draufgelegt. Im Lieferumfang sind nun folgende Software-Pakete enthalten: Midisoft Recording Session, Super Jam! Jr., Monologue für Windows und die Voyetra Multimedia Software. *cd*

Name:	**V/-media fx**
Hersteller:	**Spea**
Zirka-Preis:	**500 Mark**

Neues Label

Neue Softwarefirmen braucht das Land, dachten sich ein paar fleißige Programmierer und gründeten kurzerhand ein eigenes Spielelabel. *Greenwood Entertainment*, so der Name der neuen deutschen Firma, unter der Leitung von Geschäftsführer Holger Dickmann, gibt schon im ersten Quartal 1994 seinen Software-Einstand. Bereits seit 8 Monaten werkelten die *Greenwood*-Designer an der Mischung aus Strategie und Handelssimulation *Der Planer*.

Soweit sei schon jetzt verraten: Als *Der Planer* spielt Ihr den Chef einer Speditionsfirma, müßt LKWs warten, kaufen, mit Fracht beladen auf die Reise schicken und für randvolle Auftragsbücher sorgen. Eine frühe Vorabversion machte schon jetzt einen interessanten Eindruck. *mh*

Name:	**Der Planer**
Hersteller:	**Greenwood**
Zirka-Preis:	**120 Mark**



Der Rubel rollt: Als *Der Planer* steigt Ihr ins Speditionsgeschäft ein



Komplex und interessant: *Der Planer*



Ein neues Label soll die deutsche Softwarelandschaft verschönern: *Greenwood Entertainment*

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Jeden Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER-PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

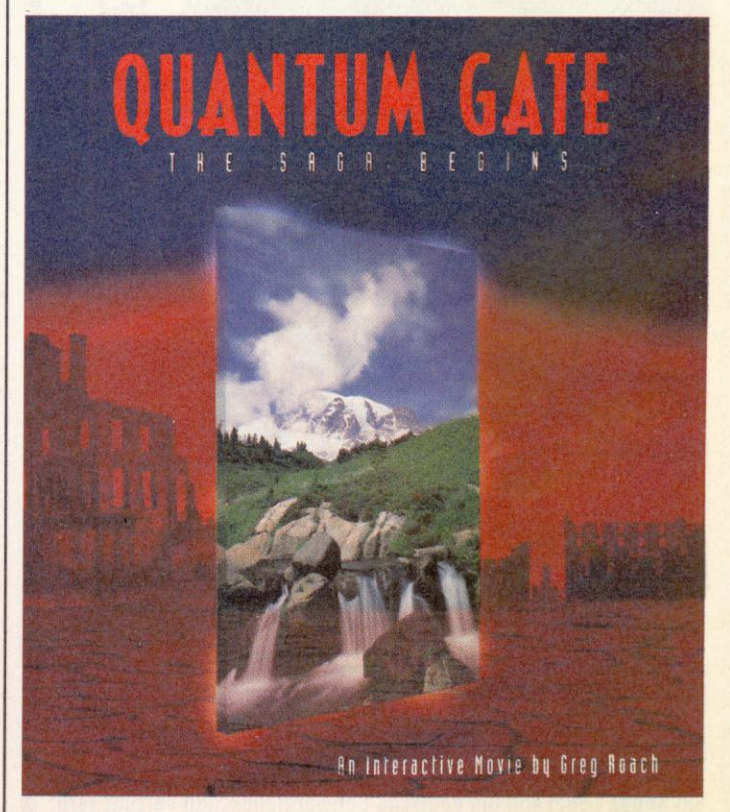
Computerspiele: 089/4613-335
Videospiele: 089/4613-336

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich oder besser auf Diskette an die *POWER-PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Unser auf Hochglanz polierter Redaktions-Düsentrieb wird Euch dann hilfreich unter die Arme greifen.

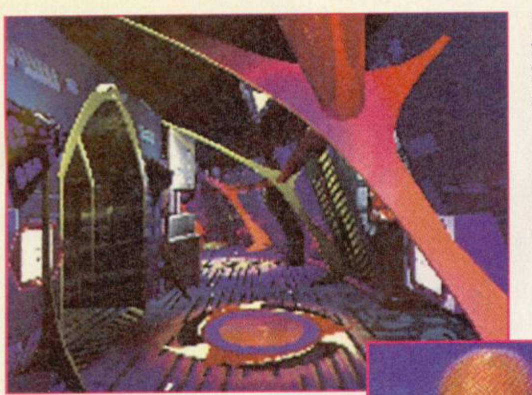
CPS FRANK HEIDAK

Torschütze

Soundkartenexperte Mediavision hat den Softwareinstand im multimedialen Spielesektor bereits hinter sich: Mit *Critical Path* zeigten die Hardwareexperten, daß sie auch im Softwaresektor eine Menge auf dem Kasten haben. Nach dem actionlastigen *Critical Path* gönnte sich Mediavision etwas Ruhe und setzte sich mit den Hyperbole Studios zusammen, um ein Multimedia-Adventure auf die Beine zu stellen. Oberstes Prinzip von *Quantum Gate* ist die Verwirklichung des sogenannten Virtual Cinema: *Quantum Gate* wurde dementsprechend wie ein Film in Szene gesetzt. Für das nötige Filmfeeling sorgt die bewährte *The 7th Guest*-Mischung aus gerenderten Computeranimationen und Schauspielern, die in Blue Screen-Technik gefilmt wurden und dann ins Spiel hineinkopiert wurden. Um das Virtual



Mediavisions zweiter Streich: *Quantum Gate* folgt *Critical Path*



Die Renderfilme werden in SVGA-Qualität abgespielt

Virtuel Cinema: Für *Quantum Gate* wurden 30 Schauspieler unter Vertrag genommen

Cinema nicht im leeren Raum hängen zu lassen, wurden für *Quantum Gate* 30 professionelle Schauspieler engagiert, die reichlich zu Wort kommen. Für Euch als Spieler heißt dies Zwischensequenzen und viel Film zum reinen Zuschauen. Doch dies heißt nicht etwa eingeschränkte Interaktivität, denn Eure Handlungen beeinflussen den Fortgang der Geschichte. Die Story wurde ebenfalls reichlich am Thema Sf-Film aufgezogen und könnte trotzdem kaum aktueller sein: Wir schreiben das Sternenjahr 2057. Die Tage der guten, alten Erde sind gezählt und in absehbaren fünf Jahren werden ökologischer Raubbau und Überbevölkerung ihren Tribut zollen. Ihr tretet als junger Medizinstudent ins vertrakte Geschehen. Ihr seid auf dem Planeten AJ3905 stationiert, der ein Mineral beherbergt, das die Erde vielleicht vor dem sicheren Untergang bewahren kann.

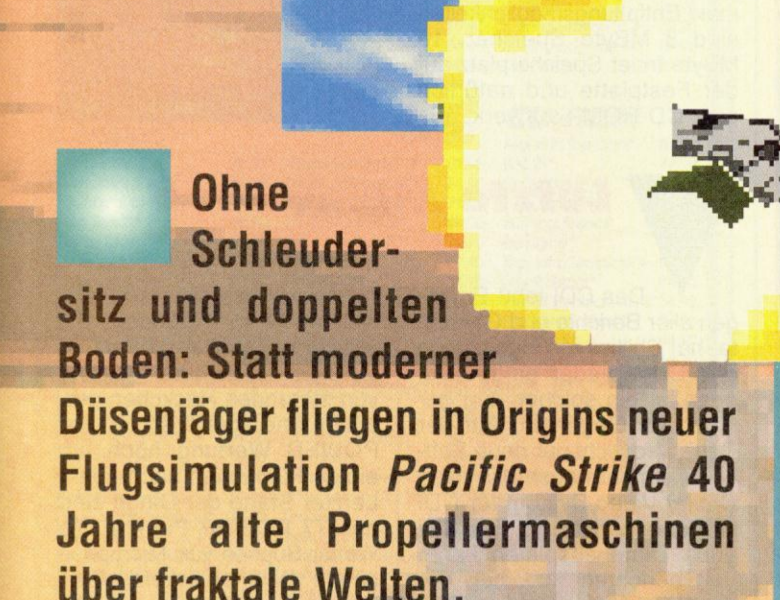
Wie schon *Critical Path* benutzt *Quantum Gate* Microsofts grafische Benutzeroberfläche Windows als Basis. Die technischen Ansprüche sind dadurch, wie bei den meisten multimedialen Ereignissen, recht hoch angesiedelt: Mindestens ein 486 SX mit 20 MHz sollte in Eurem PC für ein flottes Tempo sorgen. Für optimale Entfaltungsmöglichkeiten sind 8 MByte Speicher, 10 MByte freier Speicherplatz auf der Festplatte und natürlich ein CD-ROM-Laufwerk die richtige Voraussetzung. Um wirklich feinste Grafik aus *Quantum Gate* herauszukitzeln, sollte eine SVGA-Grafikkarte die 640 x 480 Pixel in 256 Farben, besser noch 65536 Farben, auf Euren Monitor zaubern. *cd*

Name:	**Quantum Gate**
Hersteller:	**Mediavision**
Zirka-Preis:	**150 Mark**
Bezugsadresse:	**Mediavision**

Letzte Meldungen

Das CDI lebt! Entgegen aller Berichte und Gerüchte, hat Phillips die Herstellung des CDIs weder eingestellt, noch ist ein solcher Zug geplant. Im Gegenteil: Auf der Cebit wird nicht nur neue Software, sondern auch das neue *Digital Video*-System für CDI vorgestellt, mit dem das CDI auch Filme abspielen kann. Wir berichten in einer der nächsten Ausgaben ausführlicher über das CDI.

Microprose hält die Spielewelt in Atem: Nachdem die *Master of Orion* in der letzten Version nocheinmal gehörig von störenden Häckchen gereinigt und steigt so in der POWER Wertung noch um einige Pünktchen nach oben. Letzter Stand der Dinge sind nun 77 POWER Punkte. Die Winter Suprise von Micropose ist ein völlig fehlerfreies *Dark Lands*, das auch in deutsch verfügbar sein soll.

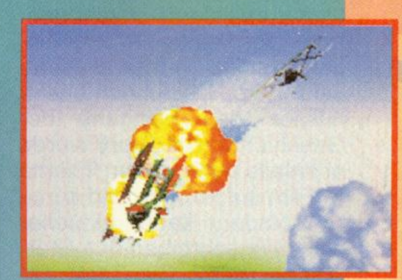


Ohne Schleudersitz und doppelten Boden: Statt moderner Düsenjäger fliegen in Origins neuer Flugsimulation *Pacific Strike* 40 Jahre alte Propellermaschinen über fraktale Welten.

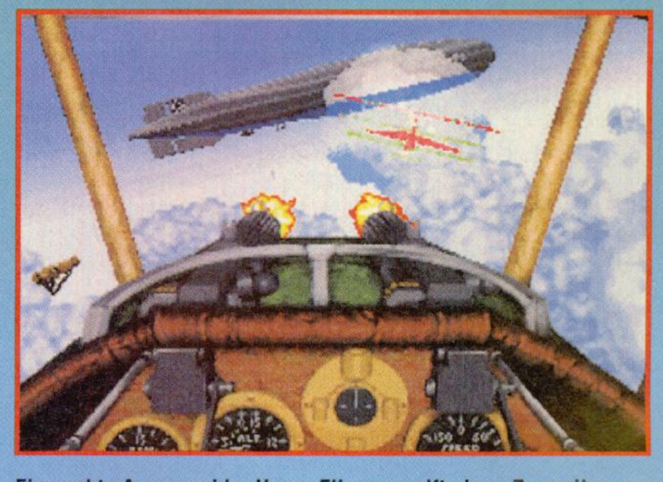
Origin hat sich in den letzten Jahren immer mehr zum technischen Trendsetter entwickelt. Ob *Wing Commander* oder *Ultima Underworld*, immer haben sich Origins Spieledesigner im Grenzbereich des aktuell technisch Machbaren bewegt. Den absoluten Overkill in Sachen Hardwarehunger verpaßten uns die Texaner in diesem Jahr nach einer rekordverdächtigen Entwicklungszeit von über drei Jahren mit der opulenten Flugsimulation *Strike Commander*. Über 40 MByte mußten auf der Festplatte freigeschaufelt werden, und selbst auf den schnellsten 486ern schlich sich hier und da ein Ruckeln in die gigantische Grafikpracht. Auf 386ern oder weniger fixen Rechnern mit einem 486er Prozessorherzstück mußten die Details auf ein unerträglich mageres Maß zurückgeschraubt werden, um überhaupt noch fliegen zu können. Superflüssig flogen

Der rote Baron

Derweil eines der zahlreichen Originteams an *Pacific Strike* werkelt, hat auch Warren "Underworld" Spector seine Liebe zur Flugsimulation entdeckt. Warren und seine Mannen drehen noch weiter an der Zeitspirale als die *Pacific Strike*-Kollegen und begeben sich rund 80 Jahre in die Vergangenheit. Doppel- und Dreidecker sind die Hauptakteure der für Mitte nächsten Jahres geplanten Simulation *Flying Circus*. Warren rückte zwar (noch) nicht mit detallierten Infos zum Spiel heraus, ließ uns aber schon mal einen Blick auf die ersten, äußerst beeindruckenden Bildschirmfotos werfen. Diese wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten.



***Red Baron* läßt grüßen: Warren Spector schickt Dreidecker in den Kampf**



Eine echte Augenweide: Unser Flieger greift einen Zeppelin an

Links feuert eine Corsair aus allen Rohren, unten fliegt eine japanische Kate einen Angriff auf einen Schiffsverband

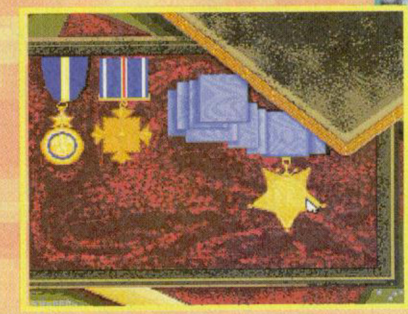


PACIFIC Strike

Kein *Commander* ohne zünftige Beerdigung

wir nur auf Intels neuem Prozessorflaggschiff, dem *Pentium*, in die Kampfeinsätze.

Technoterror hin, Hardwareanforderungen her, *Strike Commander* ist ein Meilenstein der Softwaregeschichte und läßt schon heute einen Blick auf künftige Spiele für den modernen Power-PC zu. Nach dem grandiosen *Strike Commander*-Erfolg machen die zahlreichen Entwicklungscrews bei Origin nicht etwa einen ausgedienten Erholungsurlaub, sondern bereiten schon den nächsten Schlag vor. Basierend auf dem *Strike Commander*-Prinzip soll Anfang nächsten Jahres eine neue Simulation erscheinen. Spielte *Strike Commander* noch in der nahen Zukunft, verlegen die Programmierer den Handlungsrahmen für das neue Spiel kurzerhand 40 Jahre in die Vergangenheit. Statt eines modernen Düsenjägers knattert Ihr nun im Cockpit alter Propellermaschinen durch die digitalen Wolken und über fraktale Inseln. Schauplatz ist der Pazifische Ozean des zweiten Weltkrieges – die USA und Japan befinden sich im Krieg. Als Nachwuchspilot der amerikanischen Marine tretet Ihr gegen Bomber und Jagdflugzeuge an, auf denen das Symbol der aufgehenden Sonne prangt. Als Stützpunkt für Eure Einsätze dient meistens nicht etwa ein ruhiger Flugplatz, sondern ein Flugzeugträger. Von hier startet Ihr zu den geplanten 40 Missionen. Natürlich wäre *Pacific Strike* nicht aus dem Hause Origin, wenn's nur beim reinen



Nach besonders erfolgreichem Einsatz gibt´s einen Orden

Fliegen bleiben würde. Vor und nach den Einsätzen wird die obligatorische Story in filmhaften Zwischensequenzen weitererzählt. Außerdem behalten die Programmierer für *Pacific Strike* die Missionsstrukturen bei, die schon bei *Strike Commander* und *Wing Commander* für Furore sorgten. Je nachdem, ob Ihr einen Auftrag erfolgreich absolviert oder verpatzt, geht's bei der nächsten Mission anders weiter. Auch wenn Ihr mal einen Einsatz vermasselt: Unsterblich ist auch ein *Pacific Strike*-Pilot nicht. Die unvermeidliche Bestattungszeremonie findet diesmal allerdings nicht in den Tiefen des Weltalls oder der Wüste statt, sondern auf hoher See.

Aber nicht nur Handlungsverlauf und Missionsaufbau ähneln dem Vorbild *Strike Commander*. Technisch wollen die Grafikzauberer aus Austin wieder tief in die Trickkiste greifen. Hier einige der geplanten Features: Beim Flug könnt Ihr Euch per Tastendruck wieder umschauen, statt auf die verschiedenen Blickwinkel umzuschalten, wird gescrollt. Alle Objekte sind wieder mit Texturen überzogen – dank einiger verfeinerter 3-D-Routinen soll *Pacific Strike* jedoch schneller sein als der Vorgänger. Es wird wieder verschiedene Außenansichten geben. Zuerst soll eine herkömmliche Diskettenversion in den Handel kommen. Eine CD-ROM-Version ist aber ebenso in Vorbereitung wie ein paar Zusatzdisketten für Pacific-Piloten, die den Krieg schon gewonnen haben. *mh*

Vor dem Start wird die eigene Maschine auf das Deck des Trägers verfrachtet

Sturzflug: Eine Zero greift einen im Hafen dümpelnden amerikanischen Zerstörer an.

Name:	Pacific Strike
Hersteller:	Origin
Geplant für:	PC, CD-ROM
Erscheinungstermin:	Voraussichtl. 1. Quartal 1994

DREAMWEB

Traum oder Alptraum?

Wer noch glaubt, daß Träume aus dem Unterbewußtsein kommen, irrt gewaltig: Das *Dreamweb* entscheidet über eine schöne Nachtruhe. Steigt ein in die Traumwelt.

Nichts geht über eine ungestörte Nachtruhe. Hie und da wird der süße Schlummer jedoch durch Träume unterbrochen. Wissenschaftler in aller Herren Länder haben versucht, herauszubekommen woher Träume stammen, wie sie ausgelöst werden und was sie bewirken. Mit ungebremstem Forschertrieb werden Testträumer verkabelt, vermessen und untersucht. Bislang mit nur mäßigem Erfolg – Genaues weiß man immer noch nicht. Fantasievolle Computerspieldesigner sind da etwas schneller mit den passenden Antworten zur Stelle. Für die Träume jedes Menschen ist das sogenannte *Dreamweb* verantwortlich. Dieses Netz der Träume wird von sieben Chefträumern kontrolliert. Sind die Sieben nett und freundlich, haben die Menschen süße Träume. Haben die Oberträumer jedoch böse Absichten, sucht der Alpdruck die schlafende Bevölkerung heim. Leider sterben dieTraumkontrolleure hin und wieder und werden durch einen Neuen ersetzt. Jetzt hat jedoch ein extraböser Miesling die anderen 6 Träumer aus dem Weg geräumt und kontrolliert ganz allein das Traumnetz.

Was mag Ryan an haben, wenn Hose, Hemd und Schuhe im Inventory sind?



Selbstgemacht: Für *Dreamweb* entwickelten die Programmierer einen eigenen Editor (oben)

Auch die zahlreichen Grafiken werden per Editor zusammengebastelt (rechts)

Soviel zur Hintergrundstory des neuen Adventures von Entertainment International. So ungewöhnlich die Idee zum Spiel, so ungewöhnlich soll die Aufmachung des Programms werden. Statt des herkömmlichen Grafikadventure-Stils, wie er beispielsweise aus Sierra- oder LucasArts-Programmen bekannt ist, werden die *Dreamweb*-Designer einen etwas anderen Weg gehen. So soll das Spielgeschehen statt von der Seite aus der Vogelperspektive gezeigt werden – und zwar nicht bildschirmfüllend, sondern nur in einem kleinen Fenster. Der Rest des Screens wird durch ein Bild Eures Charakters und eine Spezialleiste, auf der wichtige Gegenstände zu sehen sind, eingenommen. Gesteuert wird der Held mit der Maus. Per Mausklick könnt Ihr Gegenstände untersuchen, mitnehmen und benutzen. Zur besseren Übersicht soll in das fertige Spiel eine Lupenfunktion eingebaut werden, um besonders kleine Details zu erkunden.

Die Macher

Kaum zu glauben, aber das Designteam von *Dreamweb* besteht nur aus zwei Leuten. Neil Dodwell programmiert, Dave Dew ist für die Grafik verantwortlich. Schon seit vier Jahren bilden die beiden ein Team und firmieren unter dem Namen "Creative Reality". Hier ein paar der fünfzehn Spieletitel, an denen die beiden in den letzten Jahren gearbeitet haben: *Myth*, *Slaine*, *Last Action Hero*.



Peng: Die Welt der Träume ist nicht ungefährlich. Ein falscher Schritt und unser Held schlummert für ewig.

Eine weitere Besonderheit: Einige Puzzles sind zeitkritisch und andere sind mit Actioneinlagen durchsetzt. Beispielsweise müßt Ihr einen bösen Träumer erledigen, wenn Ihr ihn findet. Nur wenn Ihr die richtige Reihenfolge bestimmter Aktionen in der betreffenden Situation einhaltet, schafft Ihr es. Grafisch und inhaltlich orientierten sich die Designer übrigens an dem Sf-Kultfilm *Bladerunner*. Als Szenario dient ihnen die ferne Zukunft. Der Grafikstil ist dementsprechend düster, für die eine oder andere Splatterszene mit viel Pixelblut soll gesorgt werden. *mh*

(Links) Bau mich: Ein Spieleheld entsteht im digitalen Legobaukasten

Name:	Dreamweb
Hersteller:	Entertainment International/ Creative Reality
Geplant für:	PC,. Amiga
Wahrscheinlicher Erscheinungstermin:	1. Quartal 1994

Unten: In Sparky´s Bar bekommt Ihr wichtige Infos

Rechts: Sparky ist ganz schön gesprächig



Was nicht!

In einem kleinen Fax schickten Dave und Neil ein paar Features, die garantiert **nicht** in *Dreamweb* auftauchen werden. Nachdem wir schon herzlich über dieses Statement gelacht haben, sollt nun auch Ihr zum Zuge kommen: Noch mal, diese Features werden **keinesfalls** im Spiel auftauchen.

Eine zu rettende Prinzessin
Niedliche und putzige Grafik
Ein Objekt pro Raum mit nur einem Wort als Beschreibung

Digitalisierte Grafik
Jede Menge Ladezeiten
Dinosaurier
Programmcode in C
Fonts aus DPaint
Lemminge

POWER CHARTS

Es ist wieder so weit. Die neue *POWER PLAY* ist da. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Markus Lasermann vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die lesbar ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinnner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony, die sich problemlos an den Amiga oder den PC anschließen lassen. Als Trostpreis winkt ein POWER PLAY-T-Shirt mit den Unterschriften der Redakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 4.2.94. *su*



Diese coolen Aktivboxen könnt Ihr gewinnen

Leserhits des Monats

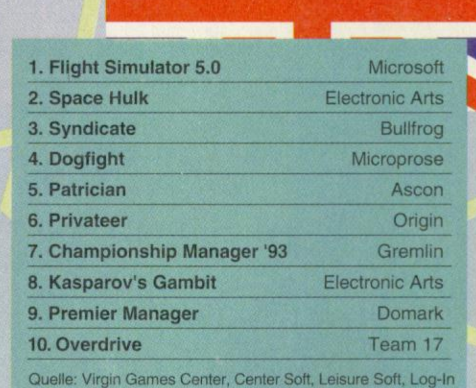
Diesen Monat stellt *POWER PLAY*-Leser Markus Lasermann aus Schwäbisch Gmünd seine Spielelieblinge vor und gewinnt einen Satz Sony-Aktivboxen:

1. Day of the Tentakel
2. Syndicate
3. Railroad Tycoon



USA	
1. Return to Zork	SSI
2. Dark Sun	Microsoft
3. Flight Simulator 5.0	SSI
4. Privateer	Origin
5. Frisco Scenery for Flight Simulator	Mallard
6. Lands of Lore	Virgin
7. Front Page Sports Football Pro	Dynamix
8. Wing Commander Academy	Origin
9. Day of the Tentacle	Lucas Arts
10. Betrayal at Krondor	Dynamix

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In



UK	
1. Flight Simulator 5.0	Microsoft
2. Space Hulk	Electronic Arts
3. Syndicate	Bullfrog
4. Dogfight	Microprose
5. Patrician	Ascon
6. Privateer	Origin
7. Championship Manager '93	Gremlin
8. Kasparov's Gambit	Electronic Arts
9. Premier Manager	Domark
10. Overdrive	Team 17

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft, Log-In

Amiga
1. History Line
2. Syndicate
3. Indy 4
4. The Chaos Engine
5. Bundesliga Manager

MS-DOS
1. X-Wing
2. Syndicate
3. Day of the Tentacle
4. Privateer
5. Strike Commander

Super NES
1. Super Mario Kart
2. Super Mario All Star
3. Street Fighter 2
4. Zelda 3
5. WWF Royal Rumble

Mega Drive
1. Ultimate Soccer
2. Sonic 2
3. Street Fighter 2
4. Tiny Toons
5. Bubsy

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	Syndicate	Electronic Arts	5. Monat
2.	(2)	X-Wing	LucasArts	8. Monat
3.	(3)	Day of the Tentacle	LucasArts	5. Monat
4.	(–)	Privateer	Origin	1. Monat
5.	(8)	History Line 1914-1918	Blue Byte	10. Monat
6.	(4)	Indy 4	LucasArts	16. Monat
7.	(6)	Strike Commander	Origin	8. Monat
8.	(5)	Civilization	Microprose	21. Monat
9.	(7)	Dune 2	Virgin	4. Monat
10.	(10)	Monkey Island 2	LucasArts	22. Monat
11.	(–)	Das schwarze Auge	Attic	1. Monat
12.	(9)	Sensible Soccer	Renegade	14. Monat
13.	(14)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	24. Monat
14.	(12)	Eishockey Manager	Software 2000	6. Monat
15.	(13)	The Chaos Engine	Renegade	6. Monat
16.	(16)	Formula One Grand Prix	Microprose	13. Monat
17.	(15)	Comanche	Novalogic	10. Monat
18.	(18)	Pinball Dreams	21. Century	2. Monat
19.	(–)	Ultima Underworld 2	Origin	1. Monat
20.	(17)	Wing Commander 2	Origin	3. Monat

Wettbewerb POWER PC

Wenn auch bei Euch der Weihnachtsmann versagt hat, die Haushaltskasse in den letzten Zügen liegt und Eure Freundin schon seit einigen Monaten auf den versprochenen Nerzmantel wartet, also das erträumte DX2-System in weite Ferne gerückt ist, habt Ihr nun die einmalige Chance zu Eurer Traumspielemaschine zu kommen. Der Traumrechner dieses Wettbewerbs hat es in sich und sollte auch mürrische Charaktere befriedigen.

Weihnachten ist vorbei und komischerweise fand sich kein superschnelles 80486 DX 2 Local Bus System mit CD-ROM und dicker Festplatte auf Eurem Gabentisch — mit etwas Glück könnt Ihr dies nun nachholen.

Das Angebot

Für den *POWER PLAY*-Wettbewerb holte Großversender Escom die allerstärksten Trümpfe aus dem Ärmel. Im Rampenlicht steht ein PC, der mit Intels 80486 DX2 bestückt ist. Für die nötige Rechenleistung ist damit gesorgt, denn externe 33 und interne 66 MHz machen den DX2 zu einem der schnellsten Prozessoren, die derzeit auf dem Markt verfügbar sind. Das Ganze wird durch einen VESA-kompatibles Local-Bus-System auf Trab gehalten. Selbstverständlich gehören dazu dann auch ein Local-Bus-Festplatten-Controller und eine passende Grafikkarte. Außerdem schlummert im Escom-PC eine fette 250 MByte große Festplatte, die auch bei großten Spielen nicht schlapp macht. Noch mehr Platz gibt es auf dem eingebauten CD-ROM-Laufwerk. Für die richtige Geräuschkulisse zeichnet die ebenfalls eingebaute, *Escom Powersound Pro Stereo 16* verantwortlich. Wie der Name schon andeutet kann die *Powersound* ihren Chips Soundblaster-Pro-kompatible Musik entlocken. Um dem Ganzen auch ein Gesicht zu verleihen, spendierte Escom dem *POWER PC* einen 14-Zoll-Monitor, der auch vor SVGA-Auflösungen nicht halt macht. Euer RAM-Speicher wird mit vier MByte RAM gefüllt sein – für die meisten Spiele mehr als genug. Viel Spaß werdet Ihr auch mit der mitgeliefert Software haben: Neben einer DOS Version 6.0 und Windows for Workgroups bekommt der glückliche Gewinner zwei Spiele-CDs. Auf der ersten CD wurden *Comanche: Operation White Lightning*, *History Line* und *Indiana Jones 4* verewigt. Auf der zweiten CD finden sich *Day of the Tentacle*, *Tornado* und der *Eishockey Manager*. Nun herrscht wohl Friede, Freude, Eierkuchen – nach dem Gewinn des PCs ist die Haushaltskasse entspannt, und da Ihr den Nerzmantel im Secondhand kauft, könnt Ihr Euch sogar vier weitere MBytes nachrüsten, doch davor stehen ...

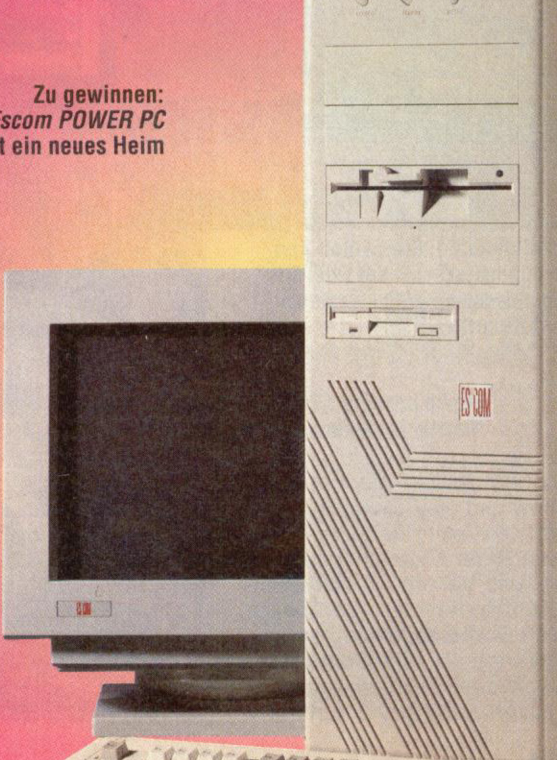
Die Fragen:

1. **Wie groß ist der interne Cache des Intel 80486?**
2. **Wie breit ist der Local Bus? (selbstredend in Bit, bitte keine Zentimeter!)**
3. **Wofür steht die Abkürzung VESA?**

Eure Lösungen bitte an:
POWER PLAY
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304
D-85531 Haar bei München

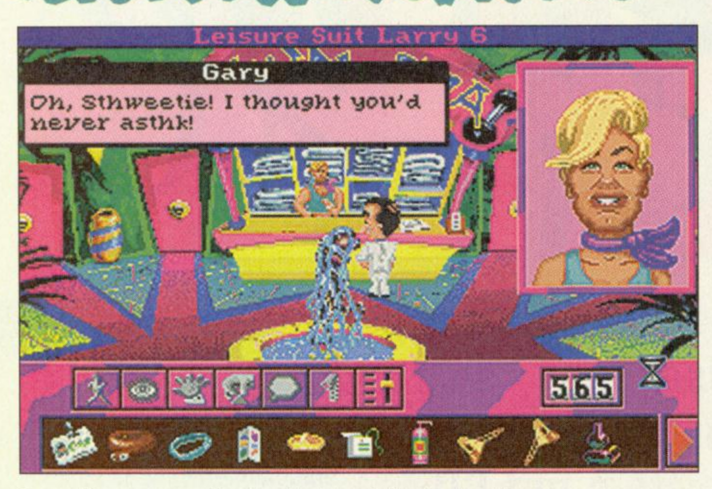
Die Bedingungen

Um in den Genuß des POWER PCs und damit eines entspannten Lebens zu kommen, müssen als erstes die drei Fragen beantwortet werden. Dann schreibt Ihr die richtigen Antworten auf eine Postkarte, schickt das Ganze an die *POWER PLAY* und setzt nicht zu klein das Stichwort *POWER PC* auf Euer Kärtchen. Schließlich wird aus den richtigen Karten von einer unvoreingenommenen und natürlich unter Ausschluß des Rechtsweges antretenden Glücksfee der glückliche Gewinner gezogen. Miese Machenschaften und üble Tricks wie mehrere Karten mit einem Absender, werden schon im Vorfeld von unserem Assistenzargusauge erspäht, aussortiert und haben somit keinerlei Chance. *cd*



Zu gewinnen: Der *Escom POWER PC* sucht ein neues Heim

Sechs mal Sex



Super Homo Bros.: Der fesche Gary ist scharf auf Larry

Leisure Suit Larry 6

Shape Up or Slip Out

Zufall Nummer eins: Larry Laffer treibt sich am sagenumworbenen Muscle Beach von Venice herum, wo die Bodybuilder stärker, schöner und braungebrannter sind als sonstwo in der Welt. Zufall Nummer zwei: Die Produzentin einer Fernsehshow sucht am Muscle Beach dringend einen Ersatzmann für einen entlaufenen Kandidaten. Zufall Nummer drei: Keiner der Muskelmänner will in die Fernsehshow und die Produzentin entscheidet sich für Larry – aus mangel an Alternativen.

Diese Verkettung von Zufällen beschert dem berühmtesten Computerlüstling ein unerwartetes TV-Comeback: Nach dem Fernsehauftritt in *Leisure Suit Larry 2* darf Larry im nunmehr sechsten Teil von Sierras Endlos-Lustodyssee in der Blind-Date-Show "Stallions" (lief als "Drauf und dran" bei SAT.1) den Trostpreis kassieren – zwei Wochen auf der Schönheitsfarm La Costa Lotta.

Dort angekommen, erforscht Larry die überwiegend weiblichen Mitmenschen: An der Rezeption wartet Gammie, deren Lächeln bezaubernder ist als der neuste Trick von David Copperfield, im Fitneß-Studio trimmt sich Thunderbird, deren Lederdreß schärfer ist als Rambos Allzweckmesser und im Aerobic-Raum turnt Cavaricchi Vuarnet, deren T-Shirt kürzer ist als Christians Haare. Leider haben alle Damen verschiedene Probleme: Die Country-Sängerin Burgundy sehnt sich zum Beispiel nach Alkohol (auf La Costa Lotta verboten), die dunkle Schönheit Shablee braucht unbedingt ein neues Kleid (welche Frau braucht das nicht?) und die Empfangsdame Gammie leidet unter ihrem Gewicht (welche Frau tut das nicht?) – kurz gesagt: Nur wenn Larry hilft, darf er ihnen an die Wäsche. Glaubt er zumindest, denn das Schicksal meint es nicht immer gut mit dem dienstältesten Computerlüstling. Allerdings ist der Spieler zu Beginn voller Hoffnung und dirigiert Larry per Maus und über eine leicht renovierte Sierra-Iconleiste durch La Costa Lotta. Die Befehls-Icons werden nicht mehr am oberen Bildschirmrand eingeblendet, sondern sind permanent im unteren Drittel sichtbar. Ansonsten wurde nichts umgekrempelt, nur die Funktionen "Benutzen" und "Aufnehmen" wurden getrennt und ein Reißverschluß-Icon entlastet die Blase. Die von Sierra angekündigte Super-VGA-Grafik (siehe Preview in POWER PLAY 12/93) sucht man in La Costa Lotta vergebens. Aber auch so hat der Ort einiges zu bieten: Einen Swimming-Pool samt schwimmender Pool-Bar,



Gute Aussicht: Merrily klettert auf die Bungee-Plattform

Pantoffelheld: Sierra-Boß Ken Williams lacht an der Pool-Bar über dreckige Witze — wenn das Roberta wüßte



Noch bessere Aussicht: Merrily im 8-Fach-Zoom

geht so

Leisure Suit Larry 6 ist krank. Erstens leidet das Spiel unter dem *Privateer*-Syndrom: Sierra hat Super-VGA-Grafik angekündigt, doch auf den sechs Disketten befindet sich nicht ein einziges Bild in Super-VGA. Zweitens hat *Leisure Suit Larry 6* akuten Testosteron-Mangel: Es geht zwar etwas härter zur Sache als in den vorigen Larrys, aber jugendgefährdend sind Al Lowes Andeutungen leider immer noch nicht. Drittens schlägt die Larry-Krankheit wieder erbarmunglos zu: Viel Text, wenig Rätsel. Erfahrene Sierra-Spieler freuen sich zwar über durchweg logische Aufgaben (Ausnahme: Der Klempner, nehmt ihm unbedingt zwei Werkzeuge ab), haben *Leisure Suit Larry 6* aber in spätestens zwei Tagen durchgespielt. In den wenigen Stunden wird man allerdings gut unterhalten. Wem das 120 Mark wert ist und wer Larry sowie Al Lowes Humor mag, sollte sein Playboy-Abonnement kündigen und in *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out* investieren.

Weibsbilder



Cavaricchi "Cav" Vuarnet ist die Fitneß-Trainerin von La Costa Lotta. Sie liebt Saunabesuche und kurze T-Shirts. Leider mag sie keine Männer – nicht einmal Larry



Gammie hat ein kleines Problem, das (zu) viele Frauen teilen: Ab dem Bauchnabel abwärts steigt die Konfektionsgröße von 36 auf 46. Kann ihr Larry helfen?



Thunderbird heißt eigentlich Christina Diana Priscilla van Dyke. Edler Name, miese Sitten: Ohne Handschellen und Lederpeitsche läuft bei Thunderbird nichts.



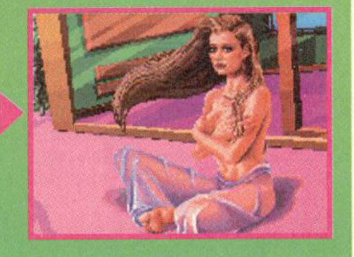
Merrily Weitz hat süße Sommersprossen, liebt Bungee-Jumping bei Nacht und ist die Schwester von Volker. Ihr trefft sie nur an der schwimmenden Pool-Bar.

Charlotte "Char" Donay wälzt sich den ganzen Tag in Schlamm und braucht Batterien für ihren "kleinen" vibrierenden Freund. Zum Dank verabreicht sie Larry einige aufbauende Stromstöße.



Shablee macht einen Schminkkurs und birgt ein pikantes Geheimnis. Wenn Larry ihr ein passendes Kleid besorgt, wird er am Strand bei Mondschein, Champagner und Wellenrauschen eingeweiht.

Burgundy ist extrem trinkfest. Wenn sie nicht gerade in der Bar für Stammgast Martin Country-Lieder singt, fließt mehr Bier durch ihre Kehle als Wasser in den Niagara-Fällen.



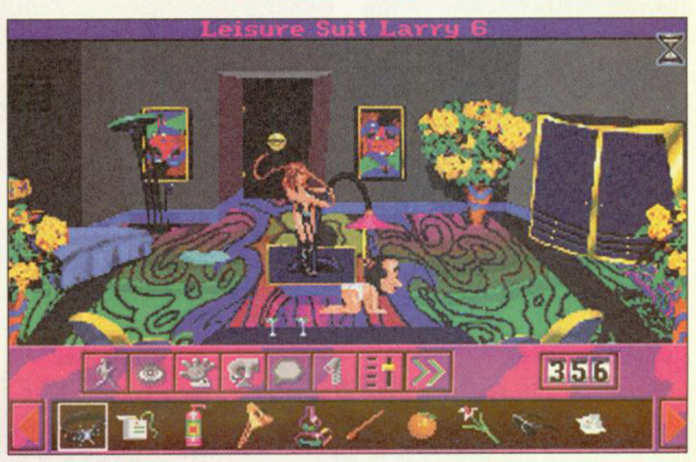
Shamara ist nicht pflegeleicht: Sie sucht nach dem Sinn des Lebens. Kann der Mann mit dem Polyesteranzug die Frage beantworten, an der selbst "Deep Thought" scheiterte?

Larrys luxuriöses Zimmer samt Massagebett, ein vollautomatisches Restaurant samt "Carlos Tacos"-Lieferwagen und eine schöne Lobby samt Flurtaxi. So idyllisch sich das anhört, die Gefahren lauern an jeder Ecke: Larry könnte zum Beispiel auf die eindeutigen Annäherungsversuche des feschen Handtuchverwalters Gary reagieren ("Hallöchen, Süßer!"), aufgrund seines Polyesteranzugs in der Sauna einen Hitzeschlag erleiden oder bei einem Fluchtversuch von einer Cruise Missile niedergestreckt werden. Zum Glück hat Larry-Vater Al Lowe eine Art "Undo"-Funktion eingebaut: Jeder noch so peinliche Fehltritt läßt sich rückgängig machen, speichern wird (fast) überflüssig.

Durch das Lösen kleiner Rätsel löst der Spieler, alias Larry, somit die Probleme der Damenwelt von La Costa Lotta. Wer jetzt allerdings glaubt, daß sich diese auf klassische Weise durch einen Kuß oder mehr bedanken, hat entweder noch nie Larry gespielt oder noch nie eine Beziehung mit einer Frau gehabt – die lustvollen Versprechungen entpuppen sich ausnahmslos als Schuß in den Ofen: Larry wird versetzt, ausgepeitscht und bekommt Stromstöße. Nur die steinreiche Shamara in ihrem Penthouse könnte die rettende Insel seiner Liebesodyssee sein. *js*



Raw, medium oder well done? Char brutzelt Larry mit modernster Technik.



Tüchtig gezüchtigt: Thunderbird als Folterknecht ist Larry gar nicht recht



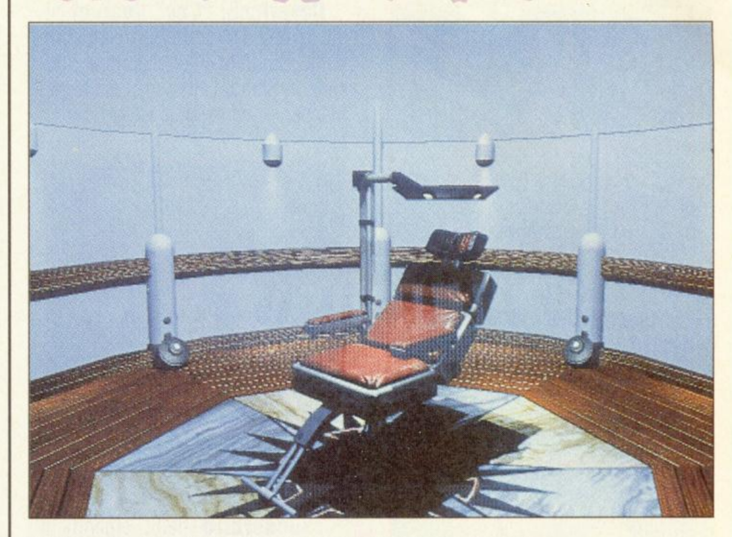
Veni, vidi, pipi: Ist der Ruf erst ruiniert, wird ungeniert uriniert

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 67%

Grafik: 70% Sound: 71%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA, Maus, Festplatte 11MB
Unterstützt: Adlib,Sound blaster/Pro,ProAudio/16, Windows Sound, PS1, Ultra Sound,Disney, Roland, General Midi
Geplant für: –

Er läuft und läuft und läuft...



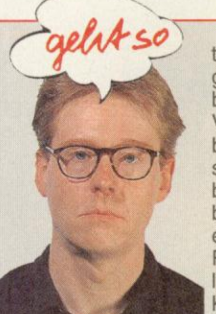
Styling: Meine nächste Zeitmaschine ist von Porsche

Myst

Schade, daß so etwas nur im Fantasy-Roman oder Computerspiel passiert. Wir schlabbern uns zum x-ten Male den abgewetzten Lieblingsschmöker rein und kaum haben wir die letzte Seite ausgelesen, werden wir kurzerhand ins Buch gesaugt. Ein beeindruckender Blitz, und schon landen wir auf einer einsamen Insel irgendwo in der Unendlichkeit. Angerichtet wurde das metaphysische Schlamassel von Broderbund, sonst eher durch die unendliche *Carmen Sandiego*-Serie bekannt, mit der man amerikanischen Kids die nötige sittliche Reife beibringt.

Im vorliegenden Fall kümmert man sich einmal nicht um die Bildung, sondern beglückt den Mac-Besitzer mit einem ausgewachsenen Abenteuer. Kaum sind wir halbwegs sicher auf dem Eiland niedergegangen, werden wir auch schon in eine mysteriöse Handlung eingebunden: Unser Teleporterbuch ist kein Einzelfall im Regal, vielmehr wurden die brisanten Paperbacks von einem Alchemisten in Serie gefertigt. Leider hat die neidische Verwandtschaft beherzt zur Schere gegriffen und fast alle Papiertransporter wieder zerschnipselt. Was sonst noch alles an Gemeinheiten und Intrigen in *Myst* schlummert, kristallisiert sich erst im Laufe der Handlung heraus.

Damit sich der Plot verdichtet, heißt es für uns, das Eiland zu erkunden, durch dunkle Katakomben zu tapsen, mit einer Zeitmaschine auf die



Eines gleich vorweg: Apple-Freaks ohne Double Speed CD-ROM und 68040-Prozessor können sich den Ausflug auf die *Myst*-Insel ruhigen Gewissens ersparen. Wer sich trotzdem derart technisch minderbemittelt ins Abenteuer wagt, dürfte bald vor Reizentzug in ein tiefes Koma fallen. Selbst kleinste Spaziergänge geraten zur zeitraubenden Tortur. Rätsel à la drücke Knopf A bei B, damit C zu D wird, beanspruchen unerträglich viel Zeit. Aber auch mit der nötigen Rechenpower unter der Haube bleibt dem Computer-Abenteurer noch genug Zeit für ausgiebige Pinkelpausen. Von diesen Zeitproblemen einmal abgesehen, hat Broderbund in Zusammenarbeit mit Cyan-Software ein grundsolides CD-ROM-Adventure abgeliefert. Während die Konkurrenz bisher nur statische Denksportaufgaben bietet, findet man in *Myst* schon das eine oder andere komplexe Rätsel, das Gebrauch vom kompletten Set macht und sich nicht nur auf einen Raum beschränkt. Nett auf schnellen Rechnern, sonst: Finger weg!



Reise zu gehen und ein altersschwaches Raumschiff in Gang zu setzen. Für jeden Ort wird eine neue Edelgrafik geladen, ab und zu gibt's eine Minianimation oder ein bewegliches Teil. Die Steuerung ist denkbar einfach. Nur mit dem Cursor in die gewünschte Richtung klicken, und wir wechseln den Standort. Klikken wir auf einen beweglichen Gegenstand, dann lösen wir automatisch eine Aktion aus oder packen das Raubgut im Inventory. Gespräche erübrigen sich, da wir mutterseelenallein auf der Insel wandeln, nur ab und zu raunt es uns digitalisiert aus dem Jenseits oder einer anderen Dimension entgegen.

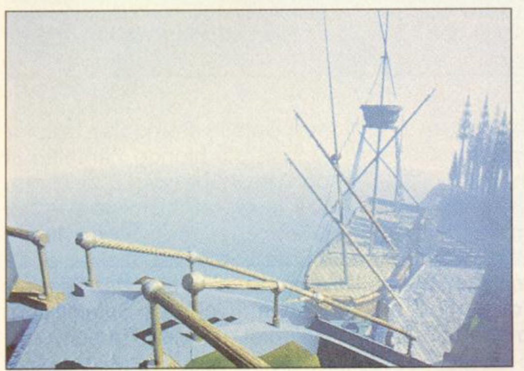
Da die Programmierer noch etwas Platz auf der CD übrig hatten, darf der Interessierte sich an einem 14minütigen "Quick Time"-Film über die Entstehung von *Myst* erfreuen, und den weisen Worten der Programmierer lauschen. *vw*

Pixelgrün: Mein Computer läuft auch ohne Wald

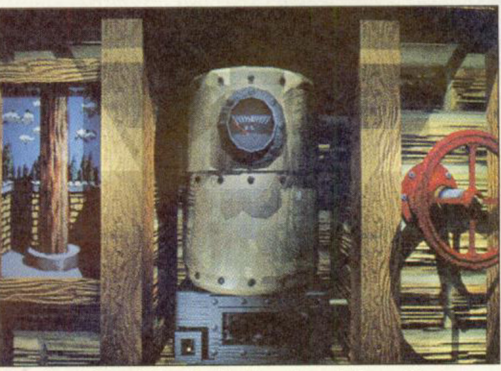
Genre: Adventure
Hersteller: Broderbund
Zirka-Preis: 180 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MAC 60%

Grafik: 73% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: CD-ROM, 256 Farben, System 7.0, 4 MByte RAM
Unterstützt: –
Geplant für: –

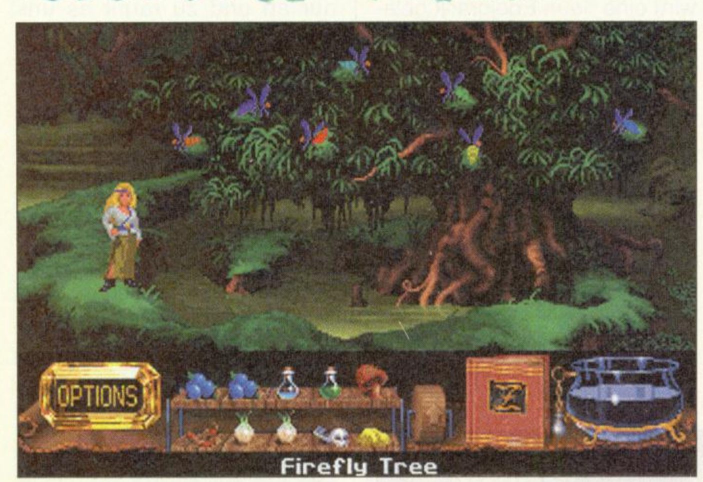


Abgetakelt: Der Clipper muß erst gehoben werden, bevor wir an die Schätze kommen



Nur den Nippel durch die Lasche ziehen: Hurra, es ist ein Rätsel

Handikap



Zanthia, achte auf die Feuerfliegen, nur dann wirst du siegen

gut

Die Bedienung von *The Hand of Fate* ist leichter als eine Feder und die anfänglichen Stolpersteine hat man schnell aus dem Weg gezaubert (Gnarlybark ist gleichbedeutend mit Windy Woof). Der Spieler versinkt in Westwoods durchgestylter Zauberwelt, lauscht der atmosphärischen Musik und freut sich über eine Seilbahnfahrt, einen Flirt mit einem Yeti und einen Spaziergang auf einem Regenbogen. Und schwupps, bevor man sich versieht, hat die liebliche Zanthia Kyrandia gerettet, und das Spiel ist gelöst — während andere Adventures den Rätselfaktor im Laufe des Spiels enger anziehen als Folterknechte Daumenschrauben, wird der Nachfolger zu *Legend of Kyrandia* kurioserweise leichter. Auch wenn Zanthia das Gipfelkreuz des Adventure-Genres selbst mit der Seilbahn nicht erreicht, möchte ich jedem Freund des Vorgängers Brandon *The Hand of Fate* ans Herz legen. Auch Adventure-Einsteiger sollten einen Probeklick riskieren, die phantastische Geschichte und die professionelle Präsentation machen den Ausflug nach Kyrandia zu einer lohnenden und erholsamen Reise. Für Adventure-Profis wird es allerdings nur ein Kurztrip.

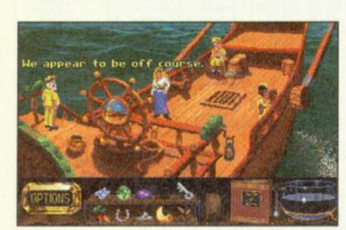
Kyrandia 2

The Hand of Fate

Kyrandia verschwindet. Stein für Stein, Baum für Baum, Haus für Haus. Zauberkasper Malcolm, der in *Legend of Kyrandia* Blödsinn anzettelte, liegt verkohlt und vergessen auf dem Schrottplatz; er ist unschuldig. Die Gelehrten von Kyrandia sind ratlos und in der Klemme — nur eine überdimensionale und lebendige Hand weiß Bescheid: Sie erzählt von der Mitte der Welt, einem goldenen Ankerstein und der Lösung aller Schwierigkeiten. Die verwirrten Gelehrten von Kyrandia zeigen sich beeindruckt und stimmen dem Plan der Hand zu: Die junge Zauberin Zanthia soll den Ankerstein finden und Kyrandia vor dem endgültigen Zerfall bewahren.

Westwoods zweites Adventure-Spiel nach *Legend of Kyrandia* schließt nicht nur von der Geschichte nahtlos an den vielgelobten Vorgänger an, sondern übernimmt auch dessen Spielsystem: Der Spieler steuert die blonde Zanthia mit der Maus über den Bildschirm. Auf eine Befehlsleiste wie bei LucasArts oder Sierra-Icons wurde verzichtet, die Aktionen ergeben sich aus der Spielsituation: Klickt der Spieler zum Beispiel auf eine Person, zettelt er in der Regel ein Gespräch an, klickt er auf einen Gegenstand, kann er diesen benutzen oder in das drehbare Inventory-Regal packen. So einfach wie die Steuerung ist Zanthias Mission keineswegs – die modebewußte junge Dame muß unter anderem eine hartnäckige Riesenratte vertreiben, sich vor einem verliebten Schneemenschen in Sicherheit bringen, einen Kurzbesuch auf einer Kannibaleninsel überstehen und für einen fliegenden Postboten die Briefe einsammeln. Viele Aufga-





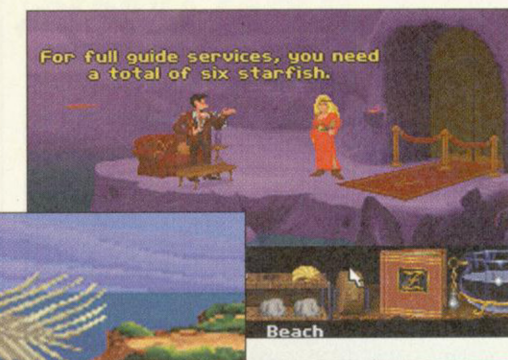
Gilt für Schiffe wie für Autos: Frau am Steuer, das wird teuer



Casanova on the rocks: Parfüm & Pralinen — der Yeti weiß, was Mädchen mögen

ben lassen sich nur durch Zanthias Zauberkunst erfüllen – in ihrem unvollständigen Zauberbuch findet Ihr so manchen mehr oder minder nützlichen Spruch, welche Ihr mit den richtigen Zutaten in ihrem portablen magischen Kessel zubereiten könnt. Vom eiskalten Instant-Schneemann bis zum knallbunten Konfettiregen reicht das Repertoire der Nachwuchsfee. So spielt sie zum Beispiel mit einem Dinosaurier und einem herbeigezauberten Teddybären, erlöst die bewegungslosen Bewohner einer Insel mit dem passenden Zauberspruch oder lenkt hungrige Burgwachen mit dem "Sandwich-Spell" ab. Die Magie ist ein fester Bestandteil von *The Hand of Fate*, aber wer bei Kessel und Zauberspruch gleich verschreckt an Westwoods Fantasy-Rollenspiele denkt, darf sich freuen: Westwood legte Zanthia einige nicht-magische Rätselnüsse in den Weg — sie muß unter anderem ein Senf-Schiff auf den richtigen Kurs bringen, heiße Lavahöhlen erforschen und herzhaften Käse fabrizieren. Nur wenn sich der Spieler alias Zanthia durchknabbert, erlebt er das Showdown bei den "Zahnrädern des Schicksals" und eine tückische Partie "Invetierte Türme von Hanoi" sowie den finalen Kampf mit der Hand des Schicksals.

js



Typ Gebrauchtwagenhändler: Der Lava-Reiseleiter erinnert stark an Stan aus Monkey Island

Zanthia nimmt ein erfrischendes Bad im Meer von Vulkania



Vorbild Alcatraz: Das ausbruchssichere Gefängnis aus Fischgräten

Kollektion Kyrandia '94

Zanthia ist marken- und modebewußt und hat für jede Situation etwas passendes im Zauberkleiderschrank



Praktisch: Das **Hauskleid** von Zanthia aus Kaschmir im klassischen Marineblau von Jil Sander

Klassisch: Karl Lagerfeld entwarf diese blau-weiße **Kombination** aus Seide mit Goldschnalle von Chanel



Sexy: Das knappe **Hippiekleid** mit Blumenstirnband aus der Flower-Power-Zeit von Dolce & Gabbana

Warm: **Skianzug** im modischen Flieder mit Rollkragenpullover und kirschfarbene Ohrenschützer von Jet Set





Hochmodisch: Zanthias geschlitzter **Sumpfrock** im neuen Grunge-Look von Vivienne Westwood

Stilvoll: Der **Morgenmantel** aus Crepe de Chine samt passender Rüschenbadelatschen von Jean Paul Gaultier





Sportlich: Sehr knappe **Hot Pants** mit Latexbody, Baumwollsocken und Air Sneakers von Versace Sports

Avantgardistisch: Handbemalte **Armeehose** mit Bustier aus weißem Rayon von Comme des Garcons



Genre: Adventure
Hersteller: Virgin Games
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin Games

MS-DOS 79%

Grafik: 77% Sound: 75%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB RAM, VGA, Maus, Festplatte 18 MB
Unterstützt: Adlib/Gold, Soundblaster/Pro, Roland, General Midi
Geplant für: –

Rittersport



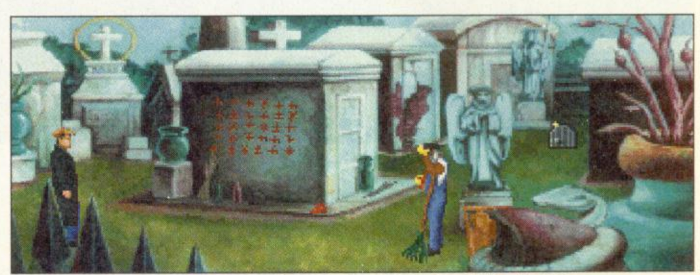
Sierra-News: Gabriel kann einiges mehr als Firmenkollege Larry

Gabriel Knight

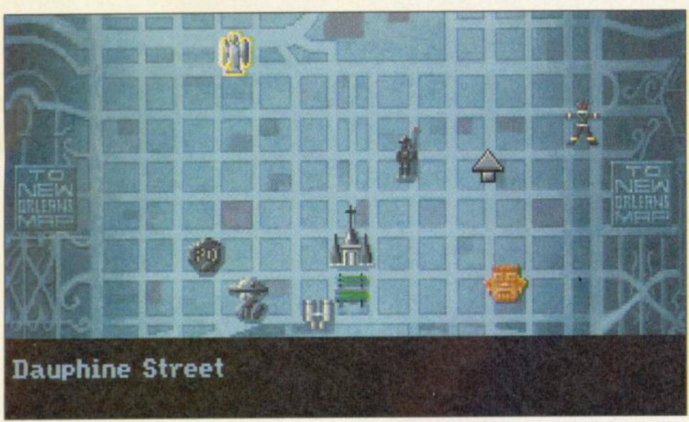
In den USA wurde bereits jeder zweite Briefträger während der Ausübung seiner Pflicht von einem Hund gebissen. Ebenfalls beim Broterwerb erwischte es den jungen Schriftsteller *Gabriel Knight*, zwar nicht vom Hund, aber dafür mit anderen nicht gerade erbaulichen Angelegenheiten. Gabriel ist der junge, dynamische Schriftsteller, wie er im Buche steht. Um an Informationen für sein Buch zu kommen, ist ihm kein Weg zu weit, kein Fluß zu tief oder Vodoo-Zauber zu schwierig. Denn um genau die soll es in seinem neuen Werk gehen und dafür riskiert Gabriel buchstäblich Kopf und Kragen. Mitten in der inoffiziellen Vodoo-Hauptstadt

gut

Jane Jensen hat sich bereits in *Kings Quest 6* als Koautorin und Koproduzentin einen Namen für sorgfältige Recherche und vor allen Dingen für viel Text gemacht. Auch *Gabriel Knight* macht seinem Beruf alle Ehre und sorgt für eine Menge geschriebener Wörter. Allerdings geht *Gabriel Knight* sehr dezent mit seinen Texten um, denn der Spieler wird nicht bildschirmfüllenden Pamphleten à la Larry überschüttet, sondern bekommt gezielte Hinweise und kann im Fragefenster auch gezielt nachhaken. Das neue Icon-System gehört allerdings nicht zu meinen persönlichen Freunden, daß "Türchen öffne mich"-Icon hält nur unnötig auf und das "Erzähl mir was"-Icon könnte man sehr gut mit dem anderen Sprach-Icon kombinieren. Letzter Kritikpunkt sind die 11 Disketten der *Gabriel Knight*-Diskettenversion, die nicht ausreichten, um Gabriels Aufzeichnungsgerät auch nur einige Samples einzuhauchen. Eigentlich kein Wunder, denn *Gabriel Knight* wurde ursprünglich als CD-ROM-Spiel geplant. Dann wäre auch die aufgezeichnete Sprache kein Problem mehr. CD-ROM Besitzer sollten unbedingt die Silberling-Version des Horror-Adventures abwarten, ansonsten darf zugegriffen werden.



Grabesstille: Auf dem Friedhof findet sich des Rätsels Lösung



Auf der Karte tauchen mit fortschreitender Spieldauer neue Orte auf.

New Orleans geht Gabriel auf die Suche nach neuen Vodoo-Rezepten, Geheimnissen und Hintergründen und sticht dabei in ein Wespennest. Kaum hat er seine ersten Informationen über den sagenumwobenen Vodoo-Kult begonnen, wird ihm das Leben schwer gemacht. Fast nebenbei stolpert er auch noch über seine eigene Vergangenheit. Denn wie sich herausstellt, haben auch schon Opa und Vater beste Verbindungen zur Vodoo-Szene gehabt. Für Gabriel ein Grund mehr dem leidlichen Thema auf den Grund zu gehen. Doch die Angelegenheit eskaliert: Wie aus heiterem Himmel werden mitten in New Orleans Ritualmorde verübt, die nur aus der Vodoo-Szene kommen können. Die Polizei sieht dies allerdings etwas anders, denn um die Bevölkerung nicht in Angst und Schrecken zu versetzen, werden die Morde vertuscht. Doch es soll für Gabriel noch besser kommen, die Angelegenheit artet in einem großflächigen Vodoo-Debakel aus, das den jungen Schriftsteller in deutsche Lande und ins ferne Afrika verschlägt.

Für Eure Recherche habt Ihr neben akribischen Sammelaktionen, vor allen Dingen eine Menge Gespräche und Unterhaltungen zu führen. Dabei seht Ihr Euren Partner auf einem speziellen Unterhaltungsbildschirm und könnt aus einer vorgegebenen Reihe von Fragen die eine oder andere interessierende heraussuchen.

Im Zeitalter der modernen Technik sind Notizbücher schwer abgesagt. Deshalb wurde Gabriel ein kleiner Kassettenrecorder spendiert, der alle geführten Gespräche aufzeichnet und so ein erstklassiges Archiv für Euch anlegt. Anläßlich der besonderen Mission von Gabriel wurde bei Sierra an einem neuen Icon-System gepfriemelt. Die Sierra Ur-Icon wie gehen, nehmen, ablegen, sprechen, benutzen sind auch für Gabriel keine Hürde. Neben diesen Normal-Icons ist Gabriel seinen Kollegen Laffer und Co um einige Icons überlegen. Neu im Angebot ist das Öffne-mich-Icon und ein Frage-Icon. Nicht nur am neuen Icon-System kamen die Programmierer von *Gabriel Knight* ins schwitzen, denn neben dem neuen Icon-System, kann Gabriel am Spielende getrennte Wege einschlagen. *cd*

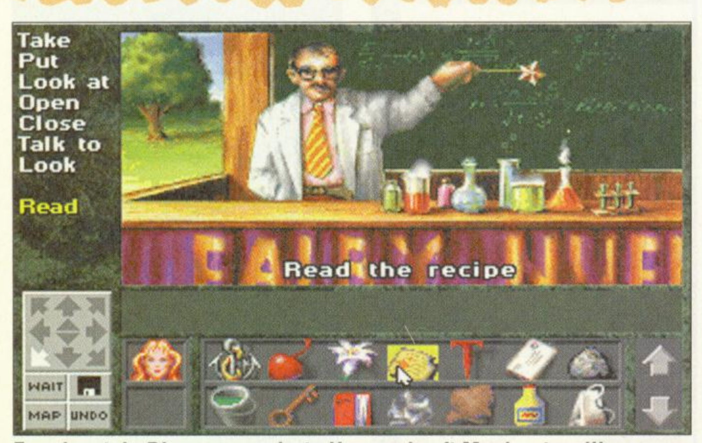
Mit dem Auswahlmenü findet Ihr schnell heraus, warum die Großmutter so große Augen hat

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 72%

Grafik: 74% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386 mit 16 MHz, VGA, 4 MByte RAM, 16.2 MByte Festplatte
Unterstützt: Maus, Microsoft Sound System, Soundblaster, Pro Audio Spectrum, Roland, General Midi
Geplant für: CD-ROM

Teekesselchen



Freudenstab: Dieser reservierte Herr verkauft Magierutensilien

Companions of Xanth

Wenn zwei Dämonen sich streiten, dann freut sich der dritte – sollte man meinen. Natürlich kommt's in *Companions of Xanth* anders. Die beiden Feuerbolde gehen sich an die Hörner und leihen sich flugs zwei menschliche Crash-Dummies zur finalen Konfliktbewältigung. Per magischem Computerspiel werden wir in den heimischen PC gesaugt und finden uns unversehens im Märchenland Xanth wieder – Lesefreaks sicher noch aus der Xanth Fantasy-Serie des Autors Piers Anthony bekannt. Für Legends Computerspiel stand folgerichtig der neueste Roman des Autors "Demons Don't Dream" Paten.

Damit wir die üppige Rätselkost nicht allein verdrücken müssen, stellen uns die beiden dämonischen Streithanseln einen von vier Ureinwohnern Xanths zur Verfügung. Das jeweilige Helferlein begleitet uns durch das ganze Abenteuer und steht uns bei Bedarf mit Rat und Tat zur Seite. Wer immer noch nicht klarkommt, schlägt im computerisierten Xanth-Lexikon nach. Abgesehen von dieser Besonderheit geht's in Xanth eher konventionell zur Sache. Für jeden Ort im Märchenland wird eine Grafik geboten, die zur Auflockerung teils animiert ist. Bewegen wir unseren unsichtbaren Held an einen anderen Ort, dann wird nachgeladen. Steuerungstechnisch setzten die Textfreaks von Legend ganz auf Bewährtes. Das heißt, wir wandeln mittels Kompaßrose oder direkten Mausklicken durch die verzauberten Auen, Aktionen werden durch sieben Anklickverben ausgelöst. In Kombination mit Gegenständen aus dem Inventory oder der freien Natur ergeben sich, wie früher bei LucasArts-Abenteuern, ganze Befehlssätze. Zusätzlich bietet fast jeder Gegenstand im Spiel weitere spezifische Verben, die unseren Handlungsspielraum wesentlich erweitern. Aufgesammelte Schätze erscheinen als Icon in einem geräumigen Inventory und werden von dort weiterverarbeitet. Zur besseren Orientierung hält das Programm eine magische Karte bereit, auf der wir unseren Aufenthaltsort und alle begehbaren Wege einsehen können.

Natürlich dürfen wir uns nicht nur mit unserer magischen Begleitung unterhalten, sondern auch mit dem anderen Märchenpersonal in Kontakt treten. Wer bereits andere Produkte von Legend Entertainment kennt, wird spätestens jetzt zusammenbrechen. In *Companions of Xanth* wird kein Wort getippt – alle Dialoge laufen über Anklickmenüs, die fertige Sätze zur Verfügung stellen. *vw*

Witz komm raus: Schreiende Augen oder Eiscreme oder schreie ich?

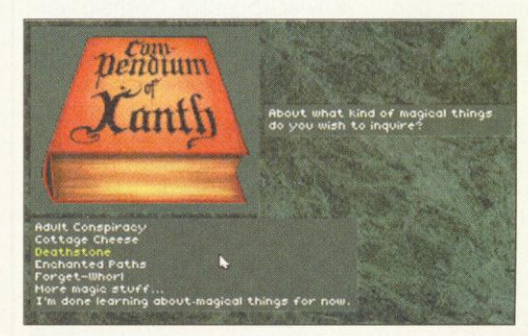


Eine Seefahrt, die ist hoffentlich lustig: Mit dem Schiff zum Einsatzort

---

gut

Wenn ein Engländer einen Wortwitz losläßt, dann entschuldigt er sich danach bei den Zuhörern. Solche Kalauer oder auch "Puns", gelten bei den Briten als unfein. Für einen englisch sprechenden Computerrätsler muß *Companions of Xanth* deshalb von besonderem Reiz sein. – Das Fantasy-Abenteuer lebt von diesen "Puns". Kein Satz, der nicht doppelt zu deuten wäre, kein Gegenstand ohne Hintersinn. Wer die Zeichen richtig zu deuten weiß, hat doppelten Spaß, wer im Englischen nicht ganz so auf der Höhe ist, muß die Rätsel mit entsprechend mehr Gehirnschmalz und logischer Kombinationsgabe lösen – Spaß hat man in jedem Fall. Obwohl Legend steuerungstechnisch auf Nummer Sicher geht und uns ein konservatives Verben-Anklickmenü bietet, können Story und Rätsel überzeugen. Legends erster Schritt, weg vom hochwertigen Textadventure zum kommerziell ertragreicheren Grafikabenteuer, geht schmerzfrei vonstatten.



Naseweis: Alles Wissenswerte steht im magischen Compendium

Genre: Adventure	
Hersteller: Legend	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Accolade	
MS-DOS	68%
Grafik: 62%	Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 386er, 1 MB, 7 MB auf Festplatte	
Unterstützt: Soundblaster, Adlib,	
Geplant für: –	

Goldig



Unternehmen Zukunft: Wir bewähren uns als schießwütiger Lokführer



Ach du meine Güte, welch schöne Blüte: Die Animationen wurden fast durchgängig mit Autodesks 3-D-Studio realisiert

Inca 2

Wiracocha

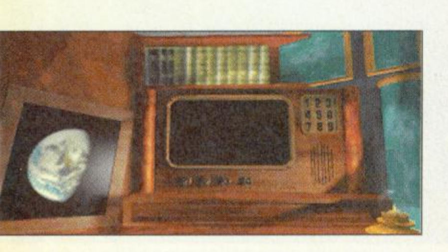
Es war nicht leicht für Eldorado, den spanischen Miesepeter Aguirre in eine andere Dimension zu pusten und die drei Gewalten zu vereinen, die von seinen Ahnen im Raum-Zeit-Kontinuum verborgen wurden. Seit diesem denkwürdigen Ereignis sind einige Jahre ins Land gegangen, und Eldorado ist der große Inka schlechthin, das Reich ist geeint und auch Aguirre wieder aufgetaucht und befehligt die "alte Erde". Aguirres Reich weigert sich vehement, der großen Inka-Allianz beizutreten und plant gar noch Schlimmeres. Seit einiger Zeit kreist ein rätselhafter Asteroid um die Erde, und auf dem Heimatplaneten der Incas bricht eine Naturkatastrophe nach der anderen aus. Woran mag das wohl liegen? Um diese Frage zu erörtern, trifft sich der Rat der Weisen, und das Unheil nimmt seinen Lauf . . .

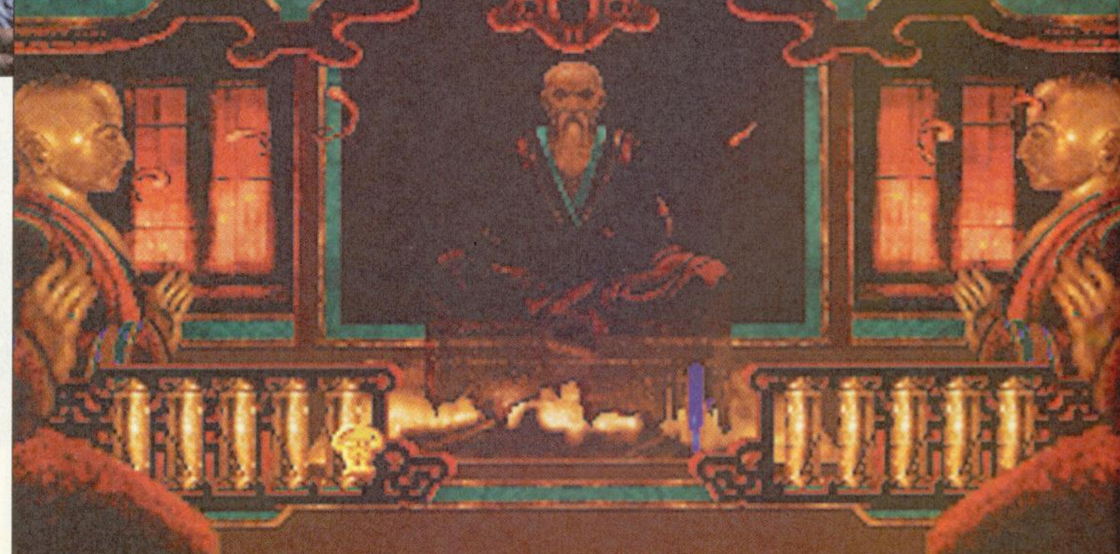
Hier setzt unsere Geschichte zu *Inca 2* an, das im Vergleich mit dem Vorgänger *Inca* eine noch stärkere Mischung aus Film und Computerspiel darstellt. Wie schon in *The 7th Guest* bläst uns *Inca 2* bombastische CD-Grafik und Musik entgegen und bietet dem Spieler eine fantastische Reise durch einen kleinen Roman an, in den er sogar eingreifen darf: "Interactive Movie" nennen's die Amerikaner.

Die Incas haben jedenfalls ein großes Problem und Atahualpa, Sohn des großen Eldorado, glaubt fest daran, es selbst lösen zu können. Großspurig, verbissen und unvorsichtig, wie die jungen Leute nun mal sind, macht sich Atahualpa auf den Weg. Zuerst stiehlt er Eldorados fetziges Tumi und greift dann sogar leichtsinnig Aguirres Außenposten an. Kein Wunder, daß der spanische Fiesling zurückschlägt und der heißblütige Atahualpa beißt erschreckenderweise ins Gras. Papa Eldorado ist nicht gerade sehr glücklich und schwört erneut blutigste Rache: Auf daß er keine Ruhe finden möge, bevor er den Mörder seines Sohnes nicht zur Strecke gebracht hat.



Das Ende ist nah: Der Eingang zu Aguirres Asteroid muß erst aufgebrochen werden (oben)





Rechts: Der Buddha-Intelligenztest ist eines der schwierigeren Rätsel



Zwischensequenzen en Masse: Ob Raumkampf oder Tunnelfahrt – *Inca 2* versteht es, optisch zu beeindrucken

gut

Da ist es wieder, das Problem der "interaktiven Spielfilme", das den unbescholtenen Spieletester in eine multimediale Zwickmühle führt. Man schaue auf *The 7th Guest*, *Labyrinth of Time* oder *Myst* – geniale Grafik, orchestraler Sound und teils filmreife Animation lassen diese Spiele zum Erlebnis werden, ohne größere spielerische Qualitäten zu offenbaren. *Inca 2* läßt sich ebenfalls in diese Gruppe einordnen, bietet dabei jedoch sehr viel mehr "Spiel im Film". Dabei agieren die Rätseleien und Actionparts zwar als zentraler Aufhänger, sind allerdings nur auflockernde Beilagen im digitalen Leben von Held Eldorado. Wie nicht anders zu erwarten, wurde die CD mit gerenderten Zwischensequenzen feinster Qualität, atmosphärischem Inca-Sound und netter Sprachausgabe vollgestopft. Doch auch spielerisch zieht *Inca 2* locker am Vorgänger vorbei: Die Rätsel sind zuweilen zwar etwas abgehoben, mit einigem Ausprobieren aber immer zu lösen und auch die Kampfsequenzen wissen zu gefallen. Flotte 3-D-Grafik und die wesentlich größere Aktionsvielfalt lassen die üblen Gefechte des ersten Teils schnell vergessen. Im Endeffekt bleibt ein interaktiver Film, der in Sachen Präsentation ungemein beeindruckt, aber auch zu schnell durchgespielt ist, um als wirkliches "Spiel" zu gelten. CD-Fans müssen sich *Inca 2* trotzdem zulegen – es lohnt sich.

Alsdann macht sich Eldorado auf den Weg, die verwirrten Götter zu beruhigen und das intergalaktische Gleichgewicht erneut einzurenken. Ihr schlüpft in die Rolle des großen Inka und klickt Euch via Maus und Joystick durch ein Spiel, das in dieser Art noch nicht existierte. So gliedert sich *Inca 2* in drei große Teile: Action-Sequenzen, Rätsel-Parts und Zwischensequenzen. In letzteren erklären Euch digitalisierte Charaktere die Story, erzählen Euch neue Geschichten oder geben wichtige Hinweise via Sprachausgabe, die wahlweise in Englisch, Französisch oder gar Deutsch zu hören ist. Die zahlreichen Rätselteile ähneln denselben des Vorgängers, sind dieses Mal jedoch um einiges umfangreicher gehalten. Hier muß wie gehabt mit Grips und Kombinationsgabe eine kleine Aufgabe gelöst werden. In den Actionsequenzen steuert Ihr entweder das *Inca*-Standardschiff, das Tumi oder ballert aus den Kanzeln einer Raumstation auf angreifende Schiffe. Eine kleine Bahnfahrt wurde ebenfalls integriert, in der Ihr erstens via Rätselei die Lok in Gang bringen müßt und danach aus diversen Geschützständen des Zuges auf anrennende Aguirre-Schergen lasert. Im Gegensatz zum Original-*Inca* wurde vor allem die Kampfsequenz ausgebaut. Ihr steuert nicht nur Tumi und Kanone, sondern dürft die Geschwindigkeit und Wendigkeit des Fliegers regeln und verfügt gar über eine taktische Sternenkarte. Auch fünf verschiedene Waffensysteme und diverse Statusbildschirme stehen Euch zur Verfügung.

Da *Inca 2* nicht an einem Tage durchgespielt wird, wird nach jeder Szene automatisch gespeichert. *kn*

Alle im Spiel vorkommenden Personen wurden gefilmt und später digitalisiert

Multikulturell: Der schwarze Mann gibt uns ein Rätsel auf

Kein Weltraumkampf ohne flotte 3-D-Grafik: Die Raumschiffe zoomen und drehen dabei sogar noch etwas flotter als in Origins Weltraumballerei *Privateer* und sehen zudem noch besser aus

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Coktel Vision

CD-ROM 76%

Grafik: 73% Sound: 80%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 386er mit 25 Mhz, VGA, CD-ROM, Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Pro Audio, Adlib
Geplant für: Diskette

Planetenprügler



Abgefahrener geht's kaum: Drache gegen Zauberlehrling

gut

Es ist kaum zu glauben, aber Team 17 hat mit *Body Blows Galactic* einen um Klassen besseren Prügler geschaffen, als es der Vorgänger war. Grafisch und soundtechnisch auf höchstem Niveau, begeistert vor allem die tolle Atmosphäre. Das wahre Spaßpotential bezieht *Body Blows Galactic* jedoch aus den abgefahrenen Gegnern. Während im Vorgänger die irgendwie recht ähnlichen Sprites auf Dauer mächtig langweilten, motivieren die neuen Kämpfer von Runde zu Runde. Ob der dicke Drache, der Feuermann Inferno oder der abgedrehte Zauberer Phantom: Jeder Charakter hat sein eigenen Schläge und individuelle Vor- und Nachteile. Ohne blaues Auge kommt die Keilerei jedoch nicht davon. *Body Blows Galactic* ist einfach zu kurz. Hat man seine Lieblingsfigur gefunden, wird es schnell zu leicht und langweilig. Zudem vermissen wir richtige Endgegner, wie sie Streetfighter 2 besaß.

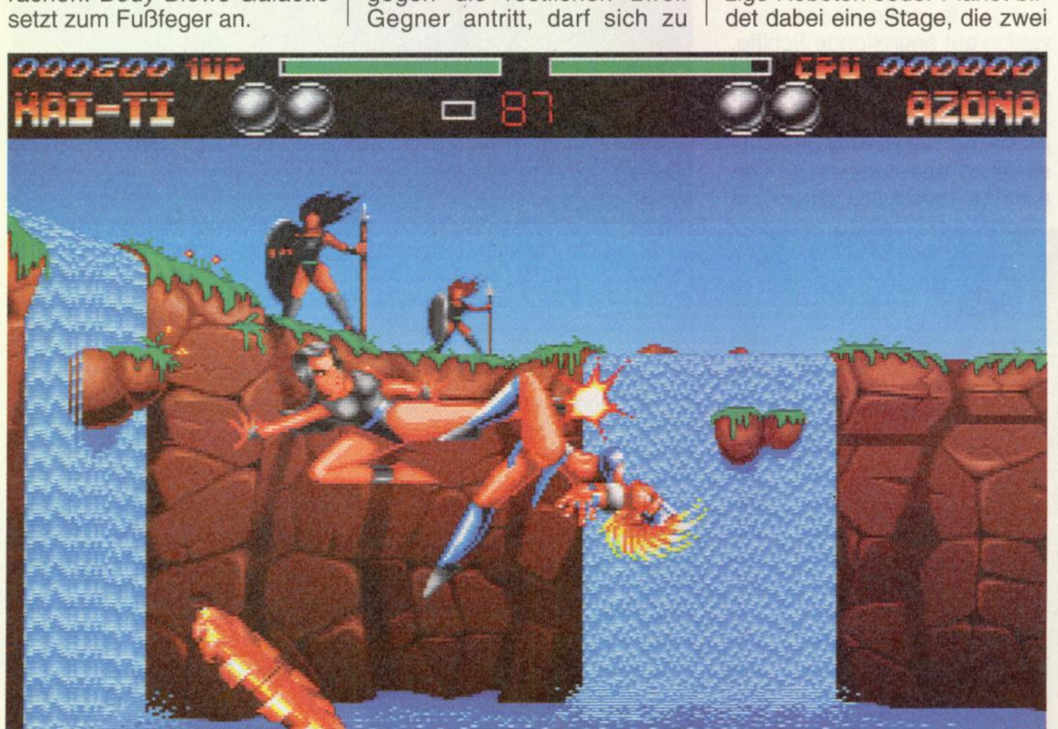
Gleich gibt´s was mit dem Feuerzopf auf den frost´gen Gegnerkopf: Der Herrscher des Eises gegen den Feuerschamanen

Body Blows Galactic

Es ist bereits ein halbes Jahr her, als Team 17's Prügler *Body Blows* gegen Blauaugen-Prinz *Streetfighter 2* antrat, und, dank mäßiger Ausführung flugs auf die Plätze verwiesen wurde. Dieser Tage schickt sich ein Nachkömmling an, die Niederlage des Papas bitter zu rächen: *Body Blows Galactic* setzt zum Fußfeger an.

Was damals nur auf unserem Planeten abging, wird in *Body Blows Galactic* auf insgesamt sechs verschiedenen Planeten abgehalten: die Meisterschaft der besten Kampfsportler. Mit bis zu sieben Mitspielern dürft Ihr Euch ins Turnier stürzen. Wer alleine gegen die restlichen zwölf Gegner antritt, darf sich zu Beginn seinen Lieblingsklopfer aussuchen und loskeilen. Zur Verfügung stehen Euch zwei menschliche Prügler, die wir schon aus dem Vorgänger kennen, ein Zauberer, ein Amazonenpärchen, ein Drache, ein Dino, ein Feuer- und ein Eismännlein sowie drei witzige Roboter. Jeder Planet bildet dabei eine Stage, die zwei Gegner beherbergt. Habt Ihr beide erledigt, darf zum nächstbesten Planeten gedüst werden.

Gedroschen wird nach altbewährter Regel: Wer als erster seine Energie in den Wind gepustet hat, geht zu Boden und hat die Runde verloren. Dabei stehen Euch neben allerlei Fuß- und Handattacken diverse Spezialgriffe und jeweils verschiedene Super-Extra-Special-Moves zur Verfügung. Letztere benötigen jedoch Extra-Energie, die vorher aufgeladen werden muß. Gesteuert wird Euer Sprite mit dem Joystick. Habt Ihr am Ende einen ultimativen Highscore, darf dieser auf den Disketten gespeichert werden. *kn*



Frauen-Power: Das schwache Geschlecht prügelt sich in *Body Blows* die Seele aus dem Leib

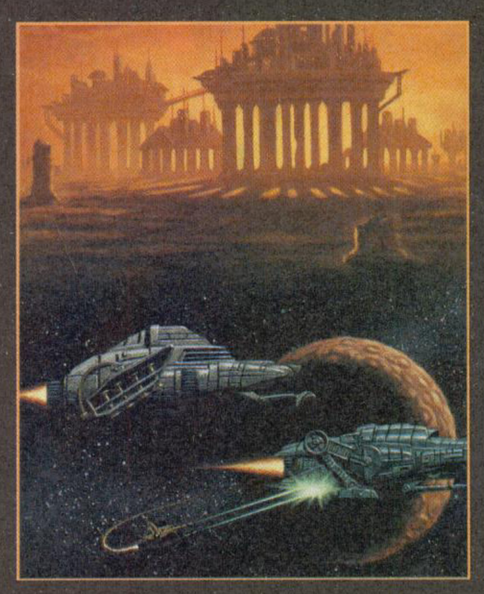
Genre: Action
Hersteller: Team 17
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Team 17

AMIGA/1200 74%

Grafik: 69% **Sound: 71%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: –
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: –

Wohin bewegt sich eine Zivilisation, die schon an ihre Grenzen gestoßen ist?

Zu den Sternen



MASTER OF

ORION™





Am Anfang war die Erde.

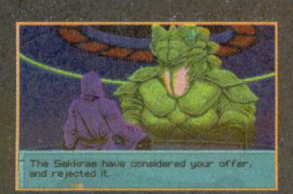
Die Menschen führten Kriege.

Zivilisationen kamen und gingen.

Dann, langsam, brachte die Technologie den Frieden.

Die Weltbevölkerung begann zu wachsen.

Frieden herrschte überall auf der Welt und die ersten vorsichtigen Schritte zur Erforschung des Weltalls wurden unternommen.





Jetzt kannst Du diese Herausforderung weiterführen: die Kolonisierung der Galaxis!

MASTER OF ORION

Das Strategiespiel, das dort beginnt, wo andere enden.

MICROPROSE

MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB

LIEFERBAR FÜR PC UND KOMPATIBLE

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

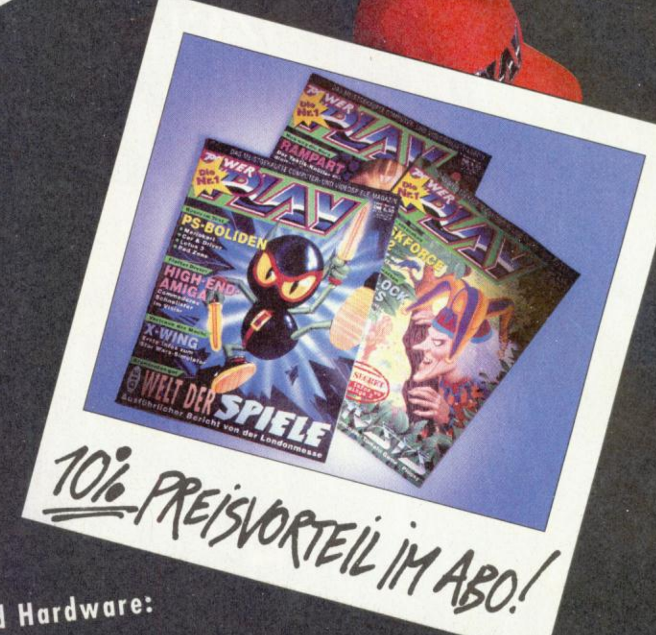
Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



gut

Ein Urschrei scheppert durch unsere Layout-Träume: Die Hälfte der DTP-Macs ist ohne Monitor, da wo einstmals die Quadra stand, gähnt nur noch ein Loch auf dem Schreibtisch. Mit wachsender Verzweiflung machen sich die bildschirmlosen Layouterinen auf die Suche nach dem wichtigen Arbeitsgerät – und werden schließlich in meinem Zimmer fündig. Freudig grinsend sitze ich, von den drei vermißten Monitoren umgeben, an unserem schnellsten Mac und zische gerade mit der *F/A-18 Hornet* über ein paar kuwaitische Ölfelder. Zwar wird mit *F/A-18 Hornet* die Flugsimulation nicht noch einmal erfunden, aber wer für den Mac einen anspruchsvollen Flieger sucht, ist bei diesem Programm gut aufgehoben. Auf den ersten Blick wirkt die technische Umsetzung von *F/A-18 Hornet* auf den verwöhnten PC-Spieler ein wenig nüchtern – trotz der brillanten Panoramaoption. Sind doch nur relativ wenige 3-D-Details zu sehen. Dies wird aber – ein schneller Mac und *ein* passender Monitor vorausgesetzt – durch die hohe Auflösung wieder wett gemacht. Mein freundlichstes Gesicht bleibt *F/A-18 Hornet* nur aus einem Grund verwehrt: Sechs Trainingsmissionen und sieben Kampfeinsätze sind auf Dauer ein bißchen wenig.

waffe gab General Dynamics für die *F-16 Falcon* den Zuschlag. Der YF-17 Prototyp von Northrop landete aber nicht vorschnell auf dem Schrottplatz. Northrop tat sich mit McDonnell Douglas zusammen und entwickelte auf der Basis der YF-17 einen passenden Jet für die US-Navy – die F-18. Die modernste Version (*F/A-18 Hornet*) des ersten Jets spielt bei der US-Navy eine ähnliche Rolle wie die F-16 bei den Kollegen der Luftwaffe. Die F-18 wird für verschiedene Einsatzvarianten verwendet: Ein Luftduell mit feindlichen Jets, oder über feindlichem Territorium eine tödliche Bombenlast ins Ziel zu bringen, alles ist möglich.

Trainingsmissionen und sieben "echten" Kampfeinsätzen wählen. Der Schauplatz der Kampfaufträge ist – wie sollte es auch anders sein – der mittlere Osten. Die Einsätze entsprechen den verschiedenen Aufgaben, für die die *F/A-18*

ntwickelt worden ist. Da gilt s, feindliche Jets anzugreifen, odenziele wie Panzer, Startahnen und Schiffe zu bombardieren. Geflogen wird wahleise mit der Tastatur, der aus oder einem passenden ac-Joystick wie beispielsweie dem *Gravis MouseStick II.* or dem Start sucht Ihr Euch e passende Bewaffnung herus oder laßt den Computer die Ladung bestimmen. In der Luft seht Ihr die Umgebung in 3-D. Per Knopfdruck läßt sich das Spielgeschehen aus verschiedenen Außenperspektiven betrachten. Technischer Clou bei *F/A-18 Hornet*: Wer die Möglichkeit hat, drei Monitore an seinen Mac anzuschließen, kann via Menü einen speziellen Panoramamodus aktivieren. Hier seht Ihr beispielsweise auf dem mittleren Monitor durch das Cockpit nach vorne, während die beiden äußeren Bildschirme jeweils den Blick nach links und rechts zeigen. *mh*

Vor dem Start wird die Bewaffnung festgelegt

Genre: Simulation
Hersteller: Graphic Simulations Corporation
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: das softwarehaus

MAC 79%

Grafik: 58% Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: System 6 oder höher, 4 MByte RAM, läuft nicht mit Mac 128, 512, Plus, SE, Portable, Classic oder Powerbook 100
Unterstützt: –
Geplant für: –





1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich un

Die stär

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (70,80 DM) ☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift PPDH94

80 Pf Briefmarke drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

Schöner fliegen



Mac macht mobil: Wir fliegen mit der *F/A-18 Hornet*

gut

Ein Urschrei scheppert durch unsere Layout-Träume: Die Hälfte der DTP-Macs ist ohne Monitor, da wo einstmals die Quadra stand, gähnt nur noch ein Loch auf dem Schreibtisch. Mit wachsender Verzweiflung machen sich die bildschirmlosen Layouterinen auf die Suche nach dem wichtigen Arbeitsgerät – und werden schließlich in meinem Zimmer fündig. Freudig grinsend sitze ich, von den drei vermißten Monitoren umgeben, an unserem schnellsten Mac und zische gerade mit der *F/A-18 Hornet* über ein paar kuwaitische Ölfelder. Zwar wird mit *F/A-18 Hornet* die Flugsimulation nicht noch einmal erfunden, aber wer für den Mac einen anspruchsvollen Flieger sucht, ist bei diesem Programm gut aufgehoben. Auf den ersten Blick wirkt die technische Umsetzung von *F/A-18 Hornet* auf den verwöhnten PC-Spieler ein wenig nüchtern – trotz der brillanten Panoramaoption. Sind doch nur relativ wenige 3-D-Details zu sehen. Dies wird aber – ein schneller Mac und *ein* passender Monitor vorausgesetzt – durch die hohe Auflösung wieder wett gemacht. Mein freundlichstes Gesicht bleibt *F/A-18 Hornet* nur aus einem Grund verwehrt: Sechs Trainingsmissionen und sieben Kampfeinsätze sind auf Dauer ein bißchen wenig.

F/A-18 Hornet

Während der 70er Jahre entwickelten die Flugzeugbauer von Northrop und die Konkurrenten von General Dynamics einen neuen Kampfjet für die amerikanischen Streitkräfte. Das Ergebnis ist bekannt: Die US-Luftwaffe gab General Dynamics für die *F-16 Falcon* den Zuschlag. Der YF-17 Prototyp von Northrop landete aber nicht vorschnell auf dem Schrottplatz. Northrop tat sich mit McDonnell Douglas zusammen und entwickelte auf der Basis der YF-17 einen passenden Jet für die US-Navy – die F-18. Die modernste Version (*F/A-18 Hornet*) des ersten Jets spielt bei der US-Navy eine ähnliche Rolle wie die F-16 bei den Kollegen der Luftwaffe. Die F-18 wird für verschiedene Einsatzvarianten verwendet: Ein Luftduell mit feindlichen Jets, oder über feindlichem Territorium eine tödliche Bombenlast ins Ziel zu bringen, alles ist möglich.

In der Simulation *F/A-18 Hornet* könnt Ihr Euch in das Cockpit eines solchen Jets quetschen. Wahlweise fliegt Ihr alleine oder liefert Euch mit bis zu vier Spielern im Mac-Netzwerk ein Gefecht. Fliegt Ihr solo, könnt Ihr zwischen sechs Trainingsmissionen und sieben "echten" Kampfeinsätzen wählen. Der Schauplatz der Kampfaufträge ist – wie sollte es auch anders sein – der mittlere Osten. Die Einsätze entsprechen den verschiedenen Aufgaben, für die die *F/A-18* entwickelt worden ist. Da gilt es, feindliche Jets anzugreifen, Bodenziele wie Panzer, Startbahnen und Schiffe zu bombardieren. Geflogen wird wahlweise mit der Tastatur, der Maus oder einem passenden Mac-Joystick wie beispielsweise dem *Gravis MouseStick II*. Vor dem Start sucht Ihr Euch die passende Bewaffnung heraus oder laßt den Computer die Ladung bestimmen. In der Luft seht Ihr die Umgebung in 3-D. Per Knopfdruck läßt sich das Spielgeschehen aus verschiedenen Außenperspektiven betrachten. Technischer Clou bei *F/A-18 Hornet*: Wer die Möglichkeit hat, drei Monitore an seinen Mac anzuschließen, kann via Menü einen speziellen Panoramamodus aktivieren. Hier seht Ihr beispielsweise auf dem mittleren Monitor durch das Cockpit nach vorne, während die beiden äußeren Bildschirme jeweils den Blick nach links und rechts zeigen. *mh*

Vor dem Start wird die Bewaffnung festgelegt

Genre: Simulation
Hersteller: Graphic Simulations Corporation
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: das softwarehaus

MAC 79%

Grafik: 58% Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: System 6 oder höher, 4 MByte RAM, läuft nicht mit Mac 128, 512, Plus, SE, Portable, Classic oder Powerbook 100
Unterstützt: –
Geplant für: –



Mach mich nicht an



Und willst du nicht mein Liebling sein...

Wenn das die Zukunft sein soll, ziehe ich mich in ein Kloster zurück und lege ein Keuschheitsgelübde ab. Nicht nur, daß ich die fragwürdige Kiss' n'Kick-Story von *Metal & Lace: The Battle of the Robo Babes* selten dämlich finde, auch spielerisch pendelt sich die dumpfe Prügelei mit anschließender Fleischbeschau auf dem Eros-Meter um den Nullpunkt ein. Wer die Robotermädels herausfordert und selbst seinen Kampfanzug steuert, erhält statt dem wohligen Schauer der Erregung (fast) immer eine gehörige Tracht Prügel. Wer hingegen seinen Robo-Anzug mit ein paar Chips aus dem Zubehörladen ausstattet und den Computer die Steuerung übernehmen läßt, hat alle *Robo Babes* an einem lauen Nachmittag der Textilien beraubt – und gibt damit seinen Hormonen den Gnadenschuß. Jedes einschlägige Hochglanzmagazin am Kiosk läßt eher das Blut in wichtige Weichteile schießen, als der Blick auf die entblätternden *Robo Babes* – und billiger ist es auch noch.

Metal & Lace:

The Battle of the Robo Babes

Kocht bei uns das Blut, wenn Linda Evangelista oder Claudia Schiffer über den Laufsteg stöckeln, kommen beim Mann des 21. Jahrhunderts die Hormone erst beim Anblick kampferprobter Nipponschönheiten, den *Robo Babes*, in Wallung. Dummerweise verbergen die fernöstlichen Grazien mit weniger fernöstlichen Namen wie Kiki, Barbara, Francesca oder Allison ihr holdes Antlitz hinter einer harten Schale: einem High-Tech-Kampfanzug. Um einen Blick auf den zarten Teint einer der sieben *Robo Babes* zu werfen, müßt Ihr die betreffende Dame erst mal aus dem Ring dreschen. Ihr kommt, nur mit einer bescheidenen Barschaft ausgestattet, auf dem einzigen Planeten im Universum an, auf dem sich die *Robo Babes* zum Kampf stellen. Angelpunkt des Geschehens ist eine Kneipe: Von hier aus geht's in den Ring oder in einen von zwei Läden. Zudem könnt Ihr hier den aktuellen Spielstand speichern. Mit dem (spärlichen) Startvermögen könnt Ihr Euch einen von sechs verschiedenen



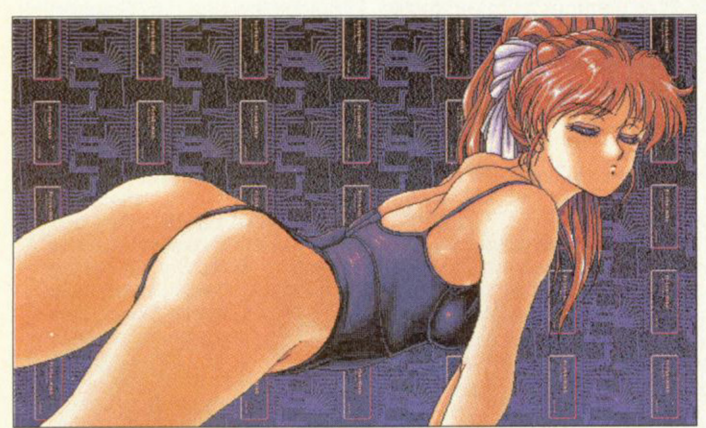
In der Kneipe trinken wir uns Mut zum Prügeln an

Kampfanzügen kaufen und diesen mit einigen Extras, beispielsweise Zusatzpower und künstlicher Intelligenz, ausrüsten. Erst wenn Ihr einen Roboteranzug erschwungen habt und einen Paß für die Arena gekauft habt, dürft Ihr in den Ring. Hier sucht Ihr Euch aus den sieben *Robo Babes* Eure Kontrahentin heraus. Gekämpft wird im *Streetfighter*-Stil: Ihr seht die Arena von der Seite, per Joystick oder Tastatur löst Ihr verschiedene Schlag- und Trittkombinationen aus. Ein Balken zeigt die Energiereserve des Anzuges an, für jeden Treffer wird Energie abgezogen. Sackt Eure Anzeige auf den Nullpunkt, habt Ihr verloren. Knüppelt Ihr hingegen die ganze Energie aus dem *Robo Babe*, habt Ihr die Runde gewonnen und bekommt eine satte Siegesprämie. Um ein *Robo Babe* komplett aus der Arena zu werfen, müßt Ihr zwei Runden überstehen. Sind die Mädels nicht mehr in der Arena, könnt Ihr per Mausklick auf ein Poster in der Bar das betreffende Mädel genauer – und ohne Rüstung – anschauen. Sind alle sieben *Robo Babes* erledigt, gilt es, einen Zwischenmotz zu erledigen, bevor Ihr in die nächste "Liga" vorrückt. Hier geht dann das "Spiel" von vorne los: Erst hauen, dann schauen. Natürlich zeigen die *Robo Babes* nach jeder überstandenen (insgesamt sind es vier) Ligarunde weniger Textilien und entsprechend mehr Haut und geben ein paar laszive Kommentare ab. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Megatech
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 12%

Grafik: 41% **Sound:** 62%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MB RAM, 16 MB Festplatte
Unterstützt: Soundblaster (Pro)
Geplant für: –

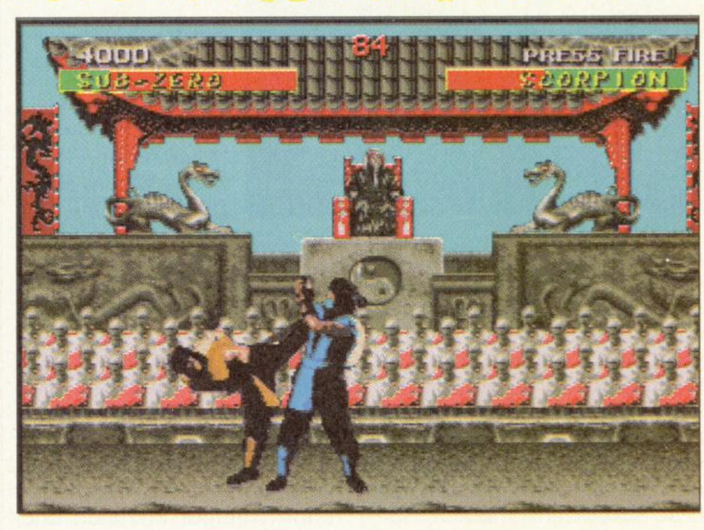






Erotik verzweifelt gesucht: Nach dem Verhauen läßt sich Kiki immer tiefer in den Ausschnitt schauen

Brutale Mortale



Auch auf dem Amiga macht *Mortal Kombat* eine gute Figur

Mortal Kombat

Am gegenwärtigen Prügelspieleboom scheiden sich die Geister. Für die Handkantenanhänger ist das Verdreschen eines Kumpels am Monitor ein spielerischer Hochgenuß, empfindlichere Naturen wenden sich angesichts kräftiger Tritte und Hiebe in lebenswichtige Pixelkörperteile entsetzt ab. Standen 1992 die Spieler Schlange, um mit *Streetfighter 2* Freunde und Computergegner aus dem Bildschirmring zu kicken, war der Prügelspitzenreiter 1993 der Midway-Automat *Mortal Kombat*.

Wer weniger Münzen in die Daddelhalle schleppte und knauserig mit Kleingeld war, kann sich jetzt *Mortal Kombat* für zu Hause leisten. Wer einen Amiga oder einen PC hat, darf vorm heimischen Bildschirm mit den sieben digitalisierten Kämpen des Automatenvorbildes um das Bildschirmleben ringen. Wahlweise steigt Ihr alleine in die Arena und knüppelt mit verschiedenen Kick- und Trittvarianten bis zum finalen Energieverlust auf den Computergegner ein oder stellt Euch mit einem Kumpel zum Duell. Jeder der Kampfsportspezialisten hat neben den herkömmlichen Kampftechniken auch ein paar Superschläge, in Kennerkreisen "Spezial Moves" genannt, in petto. Sub-Zero legt beispielsweise den Gegner mit "Deep Freeze" kurzerhand auf Eis, Rayden röstet den Opponenten mit einem "Flying Thunderbolt". Im Duett können übrigens beide Spieler mit den

gut



Die Skepsis war groß: Daß viele Softwarefirmen große Probleme mit der Computerumsetzung von Automatenspielen haben, bewies erst kürzlich U.S. Gold mit der extrem miesen PC-Variante des Prügelknallers *Streetfighter 2*. Desto größer und angenehmer war dann die Überraschung bei Virgins *Mortal Kombat*-Versionen. Die PC-Variante gleicht dem Automatenvorbild wie ein Ei dem anderen – die übrigens im Gegensatz zu den Konsolenversionen nicht geändert wurde. Die digialisierten Kämpfer zischen völlig fließend und ruckfrei über den Bildschirm, alle Schlagvarianten, inklusive der "Special Moves" lassen sich mit Joystick oder Tastatur auslösen. Kein Hakeln oder etwaige Verzögerungen stören den Spielfluß. Obwohl es für meinen Geschmack zu wenig Grundschläge gibt (deshalb auch nur ein "Zweier"-Gesicht), ist *Mortal Kombat* das derzeit beste Prügelspiel für den PC. Das gleiche gilt übrigens auch für den Amiga, obwohl hier in Sachen Grafik und Geschwindigkeit naturgemäß leichte Abstriche gemacht werden müssen.





Die harten Sieben: Ihr sucht Euch einen Kämpfer aus (MS-DOS)

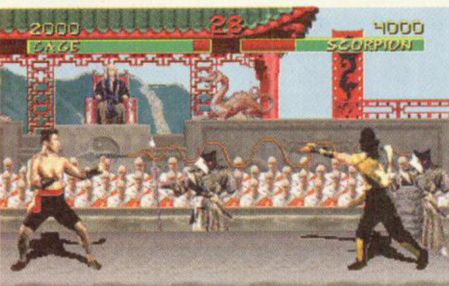
Genre: Action/Prügelspiel	
Hersteller: Virgin	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Virgin	
MS-DOS	**78%**
Grafik: 72%	Sound: 64%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MByte RAM, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick	
AMIGA	**78%**
Grafik: 70%	Sound: 65%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: –	
Bereits erschienen für: Mega Drive, Super Nintendo	

Die Dame im Spiel: Sonya teilt kräftig aus (MS-DOS)

gleichen Figuren antreten. Spielt Ihr solo, sucht Ihr Euch Euren Lieblingshelden aus und müßt dann gegen jeden "übriggebliebenen" Kämpfer zwei Runden heil überstehen. Gewonnen hat der, der innerhalb eines Zeitlimits den Energiebalken des Kontrahenten auf den Nullpunkt drischt. Sind alle Gegner aus dem Ring gefegt, winkt am Ende ein Kampf gegen drei besonders hartnäckige Kampfexperten. Wer auch dieses infernalische Trio aus dem Weg räumt, tritt im Vorfinale gegen den vierarmigen Riesen Goro an. Danach müßt Ihr "nur" noch gegen den Dämon Shang Tsung, bestehen. *mh*



Komm mir nicht zu nahe: Sonst hau ich dir die Rübe weg.



Scorpion kämpft unfair und schleudert eine Harpune auf Cage (MS-DOS)

Nutz hat's!



Flower-Power: Da pocht das Gärtner-Herz im Dreivierteltakt

Mr. Nutz

Es lauert auf unseren Bauernhöfen eine Bedrohung, die bis heute unterschätzt oder noch gar nicht wahrgenommen wurde: das Huhn. Dabei fällt es einem wie Federn aus den Kissen, wenn man die geschnäbelte Risikogruppe etwas genauer betrachtet. Da heuchelt das Federvieh falsche Freundschaft, indem es den Bauern täglich mit einem Ei beglückt und dabei doch langfristig die Verkalkung der Menschheit durch Cholesterin im Auge hat. Erst letztlich versuchte das Hühnerimperium durch verschärften Salmonelleneinsatz die Herrschaft des Homo sapiens zu brechen oder wenigsten zu schwächen. Selbst im Freiland versuchen die Hühner den Menschen zu schädigen: Da werden gnadenlos Gärtners Kumpel, die Regenwürmer, terminiert oder die frische Getreidesaat weggepickt, die für des Menschen Grundnahrungsmittel, das Bier, unerläßlich ist. Irgenwann in nächster Zeit werden die Hühner einen Funkspruch von einem geheimen Sender ausstrahlen, um ihre außerirdischen Artgenossen herbeizurufen. In Neons *Mr. Nutz* hat das außerirdische Geflügel den Planeten bereits besetzt, und das kleine Eichhörnchen *Mr. Nutz* macht sich auf, vier große Welten von jeglichem Federvieh zu befreien.

Neon, das neue deutsche Programmierteam, zu dem seit kurzem auch *Turrican-3*-Macher Peter Thierolf gehört, schloß mit dem britischen Softwaregiganten Ocean einen passenden Vertrag ab und präsentiert nach der hier getesteten Amiga-Version in Kürze auch ein Mega-Drive-Variante. Ihr schlüpft, wie schon oben erwähnt, in die niedliche Haut des Hörnchens *Mr. Nutz* und habt insgesamt vier große Welten zu befreien, die jeweils in viele Levels unterteilt sind. Dabei unterteilt sich das Spiel in zwei Parts: Die Oberwelt und die eigentlichen Levels. Auf der Oberwelt wetzt Ihr mit Eurem Hörnchen-Sprite in altbewährter *Super-Mario-World*-Manier von einem Level zum nächsten und begegnet währenddessen allerlei Charakteren, die Euch wichtige Hinweise zu etwaigen Extras oder Levels geben. Des weiteren harren diverse Schatzkisten ihrer Enthüllung, die meist Bonuskristalle, Bomben, Hitpoints oder Extraleben enthalten. Mit den Bomben verschafft Ihr Euch auf der Oberwelt Zugang zu versperrten Wegen oder Bonuswelten.

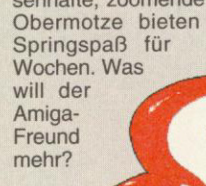
Die auf den Welten verteilten Levels unterscheiden sich dabei auch in zwei Gruppen: Es gibt Level, die gelöst werden müssen, um bis zum Obermotz zu kommen und andere, die nur als Kristall- oder Hitpointgrube, sprich Bonuslevel, agieren. Findet Ihr in einem der Levels einen Stern, darf dieser bei einem Geist gegen eine weitere dreidimensional scrollende Bonusrunde eingetauscht werden. Alsdann macht sich *Dr. Nutz* in den vier thematisch unterschiedlichen Welten nützlich: In der "Natur-Welt" plättet unser Horn halbwegs "normale" Händ'l, in der "Untergrund-Welt" trifft er auf etwas kräftigere Hühner, während ihm in der "Unterwasser-Welt" fiese Fische ans Leder wollen. Zu guter Letzt jagt das Hörnchen in der "Inka-Welt" speerwerfende Soldatenhühner und behelmte Hähne. Jede Welt bie-



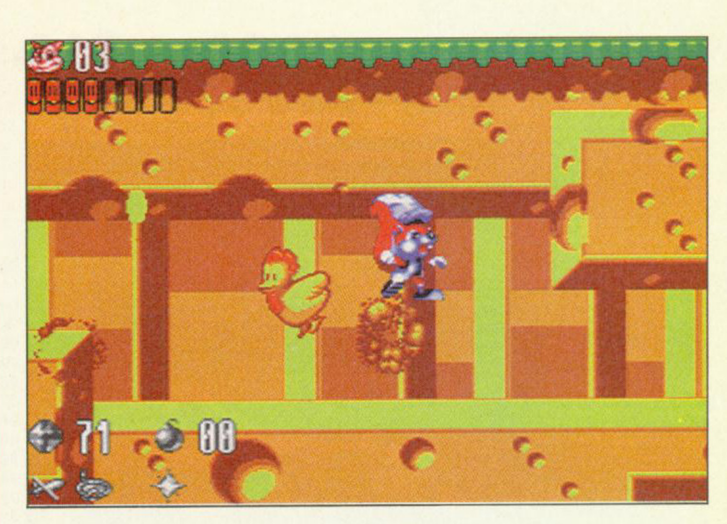
Techno-Mania: Das jeweils letzte Level einer Welt ist mit Alu-Hühnern und niedlichen Droiden angefüllt

Oben: Solch seltsame Gebilde dienen als Extraspender und verlieren ihren wertvollen Inhalt erst nach einem zärtlichen Rempler

Wasserhasser: Rothörnchen *Mr. Nutz* läuft unter Wasser ohne das passende Tauch-Extra fürchterlich blau an



Wirklich innovative Jump'n'Runs sind heutzutage sehr selten – man sollte meinen, daß die Möglichkeiten des Genres mittlerweile zur Gänze erschöpft wurden. Neon belehrt uns jedoch eines Besseren und spickte *Mr. Nutz* mit dermaßen witzigen, einleuchtenden und motivierenden Spielelementen, daß selbst gestandenen Plattformern die Augen aus den Höhlen hüpfen. Da wäre erstens die tolle Idee mit der Oberwelt, die leider nicht allzu neu ist und auf deren Pfaden schon Latzhosenklempner *Mario* wandelte. In *Mr. Nutz* dient diese Welt jedoch nicht nur als Verbindungsstück zwischen den Levels, sondern fungiert als eigenes Mini-Adventure, in dem Extras, Bonusrunden und nützliche Hinweise lauern. Als nächstes muß das Hitpoint-System als genial bezeichnet werden: In welchem Jump'n'Run durfte schon die verlorene Energie gleich nach deren Verlust wieder eingesackt werden? Als dritten Punkt sei noch das Flug-Handling des Hörnchens erwähnt, das dem an sich spielerisch geradlinigen Jump'n'Run ungeahnte Tiefe verleiht und mit dem sich hervorragend experimentieren läßt. Von diesen drei wirklich neuen Spielelementen abgesehen, bietet das gesamte Spiel hochgradige Jump'n'Run-Kost, die selbst den Widersacher *Fire & Ice* locker schlägt. Durchgestyltes Leveldesign, toll postierte Rücksetzpunkte und riesenhafte, zoomende Obermotze bieten Springspaß für Wochen. Was will der Amiga-Freund mehr?



Der Hahn im Wahn: Per Kick wird das Federvieh verhauen

tet als letztes Level eine Techno-Welt, die dann auch den obligatorischen Riesenobermotz zu Tage bringt.

Um sich der zahlreichen Gegnerschar zu erwehren, zerhüpft unser Held anrennende Feinde via Fußkick oder zerboxt sie mit seinen Fäusten. Letzteres ist jedoch nur möglich, wenn Ihr in der Oberwelt diverse Federn gefunden habt, die Euch einige komplexe Flugeigenschaften verleihen. So kann *Dr. Nutz* in der Luft segeln und sogar in ungeahnte Höhen fliegen. Eine weitere Novität für ein Jump'n' Run ist das Prinzip der Hitpoints, was bei Genrekollegen eher selten vorkommt. Berührt Euch ein fanatisches Huhn, springt einer Eurer Hitpoints von dannen – kann mit etwas Geschick jedoch wieder eingefangen werden und rutscht dann wieder an seinen alten Platz im oberen Bildschirmdrittel. An Extras stehen Euch des weiteren Schutzschilde und der sogenannte "Flash" zur Verfügung, der Euch für bestimmte Zeit Unverwundbarkeit und lustige Flugeigenschaften beschert.

Auf Paßwörter müssen wir leider gänzlich verzichten – als Entschädigung läßt uns Neon nach jeder Welt einen Spielstand auf die Originaldisketten speichern. *kn*



Bad News for Hedgehogs: *Mr. Nutz* hängt Segas Blaumann mit Warpspeed ab



Da lacht die Latzhose: Die Oberwelt lockt mit Extras und Bonusrunden

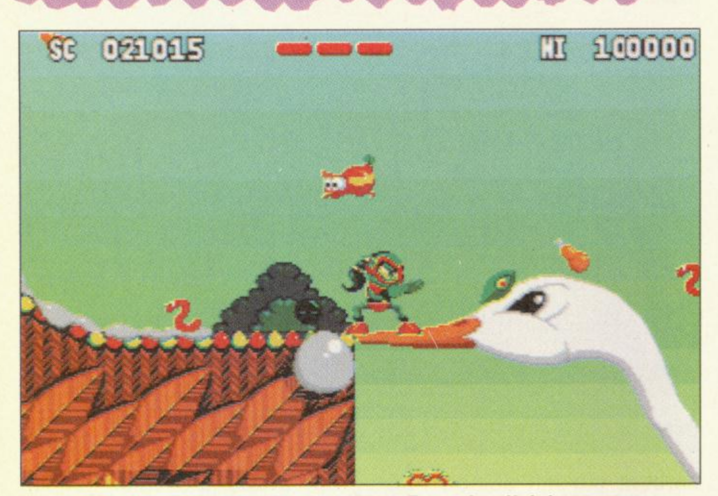
Unter Wasser wird es krasser: Babelfische und Sandmoränen haben sich mit den Hühnern verbündet

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Neon/Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Neon/Ocean

AMIGA 86%

Grafik: 80% **Sound: 76%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Mega Drive, Super NES

Dynamisches Duo



Emanzipation pur: Neben Zool treibt es Zooz ziemlich bunt

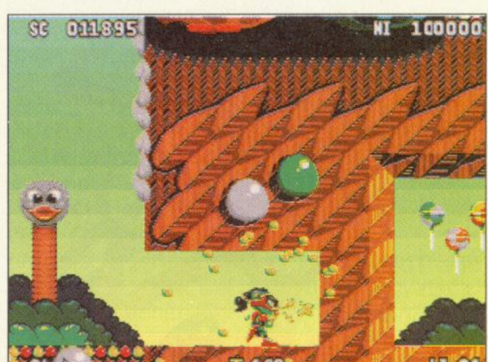
Zool 2

Eine deutsche Familie hat durchschnittlich ein Kind. Die biologische Voraussetzung ist natürlich erst einmal eine Partnerschaft von einem zeugungsfähigen männlichen und weiblichen Individuum. Zumindest der erste Schritt wurde nun beim Ameisenbären Zool in die Gänge gebracht. Zwar ließ sich der einsame Krieger im ersten Teils der Ninjaschlacht nichts von seinen Differenzen bei der Partnerfindung anmerken, doch wer die riesigen Siedlungshaufen der Ninjabären kennt, kann sich leicht ein Bild davon machen, wie allein sich *Zool* gefühlt haben muß. Zum Glück hatte die Partnervermittlung auch für Zool eine Lebensgefährtin parat, nämlich Zooz. Die Ninjabraut ist mit allen Wassern gewaschen und kann von Euch in *Zool 2* anstelle des guten alten Ninjabären Zool durch die Level geführt werden. Euer Auftrag lautet: Tod der Langeweile – denn genau die versuchen der fiese Krool und seine beschränkten Mental-Block-Komplizien zu verbreiten. Ganze sechs Welten fielen den trüben Tassen bereits zum Opfer und genau auf die stürzt Ihr Euch als Zool oder Zooz.

Bis auf die Körperrundungen haben die beiden das gleiche Outfit: kein Streifzug ohne die rote Gesichtsmake und die knalligen Supersprungschuhe. Erste Unterschiede gibt es bei der Ausgangsbewaffnung: Zool geht nicht ohne das blitzende Lichtschwert ins Level, Zooz läßt ihre Gegner die dominante Peitsche spüren. Der wahre Wert der beiden Super-Ninjas sind die eleganten Bewegungen. So können die beiden Gremlin-Figuren gezielt springen, in verschiedenen Geschwindigkeiten durch die Level traben, klettern, an Seilen entlanghangeln und galanter als jeder Freeclimber an überhängenden Felsen jonglieren. Eigentlich haben die beiden nichts anderes im Kopf als sich der Ninja-Liebe hinzugeben, doch bevor Krool nicht besiegt ist, kommen die beiden leider nicht zum Techtelmechtel.

Zur Not muß Krool auch mit Waffengewalt besiegt werden, und da haben die beiden wirklich einiges zu bieten: So haben die beiden in langjährigen Training den Ninja-Dreher erlernt. Bei einem Sprung können sich Zool und Zooz in eine Art fliegenden Mixer verwandeln und so herumstehende Gegner aufmischen. Die beliebteste Fernwaffe der beiden ist immer noch die vibrierende Gummikugel, die den getroffenen Gegner garantiert aus dem Rennen wirft. Mit dem Superschuß kann schließlich ein ganzer Kasten von Mental Blöcken vom Bildschirm gepumpt werden. Neben diesen Ninja-üblichen Geräten gibt es noch die Bombe. Sie zirkuliert um Eure Figur und putzt im Ernstfall alle Gegner ratzekahl vom Bildschirm. Mit einem Yingyang könnt Ihr Zool oder Zooline in zwei einzelne Figuren aufsplitten und so Verwirrung unter Euren Feinden anrichten. Als lebenserhaltende Maßnahmen finden sich der Zeitbonus, der Schild und der Sanilutscher, doch bei zahllosen Feinden und tückischen Leveln wollen diese Extrawaffen mit Bedacht eingesetzt werden. Unter den sechs Riesenleveln wird unter anderem der Eierindustrie, der alten Ägypter und der jugendlichen Tanzlust gehuldigt. *cd*

Mit einem Bein im Grab: Drei Balken Lebensenergie müssen reichen



Sechs Welten voller Abwechslung warten auf die Mini-Ninjas

gut

Da wird einem richtig warm ums Herz: Der gefürchtete Ninja-Häuptling Zool hat eine Freundin gefunden und bereitet sich auf einen stillen Lebensabend vor. Unabhängig davon kann auch *Zool 2* mit witzigen Ideen, durchdachtem Levelaufbau und den beliebten ultralangen Laufpassagen aufwarten. Wie schon im ersten Teil protzen Zool und im speziellen Zooz mit grafischen Finessen und niedlichen Animationen. Das eigentliche Plus der Ameisenbären-Ninjas ist die Geschwindigkeit, mit der die beiden durch die Level swingen. In Anbetracht der Geschwindigkeitsüberschreitung bekommt sogar der eine oder andere Sonic-Freund einen Kloß im Hals. Mein freundlichstes Gesicht bleibt *Zool 2* wegen immer noch nicht behobener Ärgernisse des ersten Teils verwehrt. Denn auch in *Zool 2* stirbt niemand – kommen Zooz oder Zool an einen längst durchkämmten Ort zurück, erwartet Euch mit Garantie der alte Gegner und lächelt euch frech ins Gesicht.



Zooz und Zool sind frisch vereint

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Traumfabrik

AMIGA 70%

Grafik: 72% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Speicher, Turbokarten, 1200er
Geplant für: CD 32

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten. Aber viel hat nicht gefehlt - vergleichen Sie selbst!

AMIGA - Spiele

Titel		Preis
Alien 3	A	46,99
Alien Breed 2	A	46,99
Ambermoon	V	79,99
Anstoss	V	64,99
Apocalypse	A	46,99*
Assassin Sp. Edition	A	24,99*
Aufschwung Ost	**V**	**59,99**
A - Train	V	79,99
A - Train Construction Set	V	36,99
Bart versus the World	**A**	**46,99**
Battle Isle Datadisk 2	V	46,99
Battle Isle 2	V	64,99*
Big Sea	A	59,99*
Bob´s Bad Day	A	52,99
Body Blows Galactic	A	46,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Burntime	V	64,99
Campaign 2	**A**	**64,99**
Cannon Fodder	**A**	**52,99**
Cardiaxx	A	24,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Combat Classic 2	V	59,99
(F-19 St. Fighter, Pacific Island, Silent Serv. 2)		
Chaos Engine	A	46,99
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	V	76,99
Cool Spot	A	52,99*
Cosmic Spacehead	**V**	**46,99**
Crazy (Brutal Sports) Football	**A**	**52,99**
Das schwarze Auge **1 MB**	V	72,99
Delivery Agent	V	33,99
Deluxe Music Constr. Set 2.0	E	179,99
Der Patrizier	V	64,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Disposable Hero	**A**	**46,99**
Dogfight	A	64,99
Donk	**A**	**46,99**
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99
Eishockey Manager	V	72,99
Eishockey Limeted Edition	**V**	**79,99**
(inkl. Videokassette Eishockeysaison 92/93)		
Elfmania	A	46,99*
Elite 2 - Frontier	V	52,99
Elysium	V	64,99
Exellent Games	**A**	**59,99**
(Archer M. Pool, James Pond 2, Populous 2, Shuttle)		
F 17 Challenge	A	24,99
F 117 A Nighthawk	**A**	**64,99**
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	A	72,99
Fury of the Furies	**A**	**52,99**
Genesia	**E**	**52,99**
Global Gladiators	A	46,99
Globdule	**A**	**52,99**
Goal!	A	59,99
Gunship 2000	A	64,99
Hattrick!	V	64,99*
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914 - 18	A	64,99
Innocent until caught	A	64,99*
Ishar 2	V	52,99
Jurassic Park	A	52,99
Kingmaker	V	64,99*
King´s Quest 6	V	59,99*
Krusty´s Fun House (Simpsons)	**A**	**46,99**
Lemmings 2	A	59,99
Xmas Lemmings	**A**	**33,99**
Links	A	30,99
Lords of Power	V	72,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Mad News	V	64,99*
Micro Machines	**A**	**46,99**
Morph	A	46,99
Mortal Kombat	**A**	**52,99**
One step beyond	A	46,99
Oscar	**A**	**46,99**
Overdrive	A	24,99
Penthouse Deluxe	V	52,99
Pinball Fantasies	A	52,99
Pinball Sp. Edition (Pinball 1+2)	**A**	**59,99**
Pizza Connection	V	79,99*
Premier Manager 2	E	46,99
Prime Mover	A	52,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	24,99
Second Samurai	A	59,99*
Siegfried Copy	**V**	**52,99**
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99
Space Legends	A	64,99
Space Hulk	A	62,99
Stardust	**A**	**33,99**
Superfrog	A	46,99
Syndicate	A	59,99
The Manager	**V**	**46,99**
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)		
The Lost Vikings	V	64,99
Traps´n´Treasures	A	59,99
Uridium 2	A	46,99
Wiz´n´Liz	**A**	**59,99**
Zepelin - Giants of the Sky	V	64,99*
Zero	A	59,99*
Zool 2	**A**	**46,99**

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Alien Breed Special Edition	A	27,99*
Arabian Nights	**A**	**46,99**
Deep Core	**A**	**46,99**
Jurassic Park	A	59,99*
Labyrinth of Time	E	52,99*
Micrcosm	A	64,99*
Morph	A	46,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Project X	A	27,99*
Sensible Soccer	**A**	**46,99**
Sleepwalker	A	64,99
Soccer Kid	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Zool	**A**	**52,99**

IBM/PC - Spiele

Titel		Preis
Aces over Europe	**V**	**72,99**
Alien Breed	A	52,99
Archer McLean Pool Billard	A	59,99
Archon Ultra	V	79,99*
Aufschwung Ost	**V**	**64,99**
Batman returns	A	59,99
Battle Isle Datadisk 2	V	49,99
Battle Isle 2	V	79,99*
Bazooka Sue	V	86,99*
Betrayal at Krondor	V	79,99
Big Sea	A	64,99*
Body Blows	A	52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Burning Steel	V	79,99
Burning St. Data 1 AiA+2 SiA je	V	33,99
Burning Steel Editor	**V**	**33,99**
Burntime	V	79,99
Cannon Fodder	A	59,99*
Civilization	V	92,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	92,99*
Christoph Kolumbus	V	79,99*
Classic Power Compilation	**V**	**79,99**
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)		
Comanche incl. Data Disk 1	V	119,99
Combat Classic 2	V	64,99
(F-19 St. Fighter, Pacific Island, Silent Serv. 2)		
Companions of Xanth	**E**	**64,99**
Cosmic Spacehead	**V**	**52,99**
Crazy (Brutal Sports) Football	**A**	**64,99**
Cyber Race	**V**	**79,99**
D.schw.Auge 2 (Sternenschweif)	V	79,99*
Darklands	V	79,99
Day of Tentacle (Man.Mans.2)	V	82,99
Der Schatz im Silbersee	V	86,99
Die Siedler	V	79,99*
Dracula	A	79,99
Dune 2	V	59,99
Dungeon Hack	**E**	**64,99**
Eishockey Limeted Edition	**V**	**86,99**
(inkl. Videokassette Eishockeysaison 92/93)		
Elite 2 - Frontier	V	64,99
Exellent Games	**A**	**64,99**
(Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Populous 2)		
Fantasy Empires	**E**	**64,99**
Fire & Ice	A	52,99
Flashback	V	64,99
Flugsimulator 5.0	E	92,99
Flugsimulator 5.0	**V**	**129,99**
FS 5.0 Scenery Disk New York	**E**	**46,99**
FS 5.0 Scenery Disk Paris	**E**	**46,99**
FS 5.0 Sce. Disk San Francisco	**V**	**64,99**
Forgotten Castle	A	79,99*
Freddy Pharkas	V	64,99
Front Page Sp.Football Pro´93	E	64,99
Fury of the Furies	**A**	**59,99**
Goal	V	59,99
Goblins 3	V	79,99
Hand of Fate (Kyrandia 2)	**E**	**64,99**
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	64,99*
Hattrick!	V	79,99*
Hired Guns	V	86,99*
History Line 1914-1918	V	64,99
Inca 2 - Wiracocha	**V**	**86,99**
Indy Car Racing	**V**	**79,99**
Innocent until caught	A	86,99*
Jurassic Park	V	62,99
Kasparov´s Gambit	A	79,99
Kingmaker	V	64,99*
Krusty´s Fun House (Simpsons)	**A**	**52,99**
Lands of Lore	V	59,99
Lemmings 2	A	79,99
Xmas Lemmings	**A**	**33,99**
Leisure Suit Larry 6	**E**	**64,99**
Leisure Suit Larry 6	V	79,99*
Links	A	30,99
Links 386 Pro	A	92,99
Links 386 Pro SVGA Data je	A	43,99
Lollypop	A	72,99*
Lords of Power	A	79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lost in Time	V	86,99
Lothar Matthäus Fußball	V	64,99*
Mad News	V	79,99*
Master of Orion	**A**	**92,99**
Might & Magic 5	V	82,99
Mortal Kombat	A	52,99*
NFL Coaches Club Football	A	79,99
NHL Hockey	A	79,99
Oxyd magnum	V	46,99
Pacific Strike	A	86,99*
Pacific Strike Speech Pack	A	36,99*
Penthouse Deluxe	V	52,99
Pinball Dreams	A	56,99
Pirates Gold	V	92,99
Pizza Connection	V	79,99*
Prince of Persia 2	A	64,99
Privateer	A	86,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	36,99
Privateer Special Operations 1	A	36,99*
Railroad Tycoon Deluxe	A	79,99
Railway Challenge	**V**	**64,99**
Return to Zork	A	79,99
Return of the Phantom	V	92,99*
Ryder Cup Golf	**A**	**64,99**
Sam & Max	**V**	**86,99**
Sam & Max	**E**	**72,99**
Sensible Soccer 92/93	A	54,99
Shadow Caster	A	79,99
Silver Ball (bester PC-Flipper)	**A**	**52,99**
Sim Farm	**V**	**79,99**
Simon the Sorcerer	V	86,99
Speed Racer	A	64,99
Spelunx	E	68,99*
SSN - 21 Seawolf	A	79,99*
Starlord	A	92,99*
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Comm.+Speech Pack	A	111,99
Strike Comm. Tactical Op.1	A	36,99
Striker	V	64,99
Stronghold	**V**	**79,99**
Subwar 2050	**A**	**92,99**
Syndicate	V	74,99
Syndicate Data Disk	**V**	**36,99**
Terminator Rampage	**E**	**64,99**
T. F. X.	**A**	**86,99**
The 7th Guest CD ROM	A	129,99
The even more incredible Ma.	V	64,99
The Manager	**V**	**46,99**
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)		
Troddlers	**A**	**52,99**
Turrican 2	A	64,99*
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A	79,99
Ultima 8 - Pagan	A	86,99*
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	A	36,99*
Ultima Underworld 1& 2 CD	A	86,99
Unlimeted Adventure	**V**	**79,99**
Victory at Sea	E	79,99*
Wall Street Manager	V	79,99
Warlords 2	E	79,99
W.C. 2 + Speech A. Pack	A	64,99
W.C. 2 Sp. Operations 1 + 2	A	44,99
X - Wing	A	79,99
X Wing Upgrade Kit	A	49,99
X Wing B-Wing Miss. 2	**A**	**39,99**
Zeppelin-Giants of the Sky	V	76,99*



Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekenn-zeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: **1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

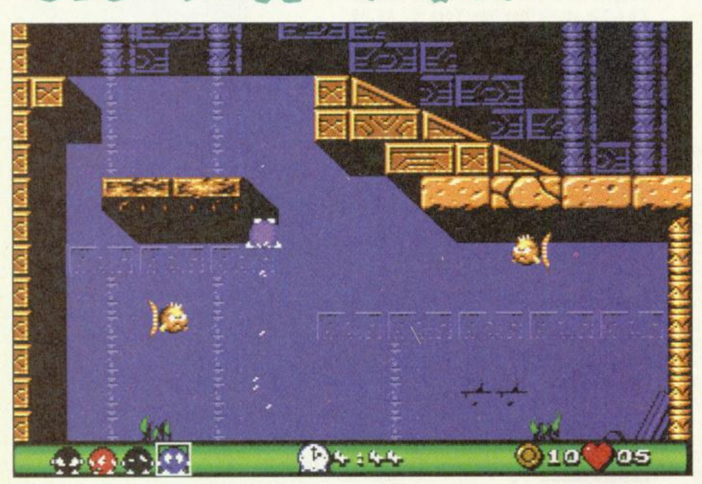
Turrican 3
AMIGA DM 46,99

Die Siedler
AMIGA DM 79,99

Anstoss
IBM/PC DM 64,99

Rebel Assault
CD-Rom DM 79,99

Tiny Toons



The Big Blue: Unter Wasser kommt lediglich Blau-Tiny zurecht

gehtso

Die Spiele um die Tinies gehörten noch nie zu den großen Rennern. *Fury of the Furries* bildet hier zwar keine Ausnahme, ist jedoch das bei weitem beste "Tiny-Spiel" der letzten Jahre. Das eigentliche Grundprinzip, in jedem Level den Ausgang zu finden, gehört zwar mittlerweile in Omas Kiste und auch in Sachen Präsentation reißen sich die Tinies keine Haare aus, die Idee mit den vier Verwandlungsstufen sorgt jedoch zunehmend für Abwechslung. Stellenweise ist sogar der kleine Taktiker gefragt, um besonders knifflige Levels heil zu überstehen. Im Endeffekt bleibt ein nettes Plattformspielchen, das dank einiger Ideen für sporadische Motivationsschübe sorgt, aber wegen mangelnder Präsentation und Abwechslung nicht im Oberklassenbereich landet. Wuschelfans werdens lieben, alle anderen spielen Probe.



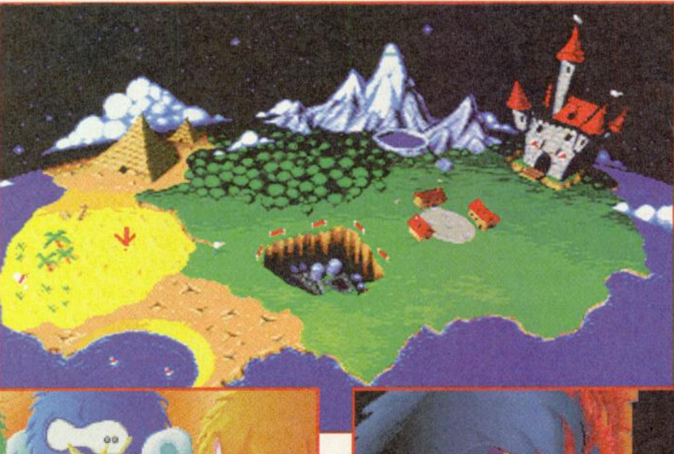
Hängen wird er: Grün-Tiny fährt auf Knopfdruck ein Seil aus.

Fury of the Furries

Zoff im Tiny-Reich. Die schon aus allerlei Loriciel-Spielen bekannten Möpse haben dieses Mal Probleme auf ihrem eigenen Planeten, auf Sklumph. Ein fieser Artgenosse nahm den netten Tiny-König gefangen und nun sitzen die Sklumph-Tinies in der Patsche, denn sie wurden per Hokus-Pokus in willenlose Arbeistmaiden verwandelt. Da kommt ein Raumschiff gerade heimkehrender Piraten-Tinies an, und die vierköpfige Besatzung nimmt sich das Problem an die bepelzte Brust, auf daß der König bald wieder im Garten spazieren gehe. Mittels dreier Zauberringe ist es den Befreiern möglich, die brachliegenden Eigenschaften der Ur-Tinies zu nutzen. So können sie sich in vier unterschiedliche Charaktere verwandeln, von denen einer Feuerbälle verschießt, ein anderer Steine fressen kann, der nächste Weltmeister im Tieftauchen ist und der letzte sich mittels Saugkordel an jedwede Wand heften kann, um an ihr hin und her oder über Abgründe zu schaukeln.

Eure Aufgabe in *Fury of the Furries* ist es, in jedem Level heil den Ausgang zu erreichen. Unter Zeitdruck sammelt Ihr alsdann auf Eurem Weg diverse Münzen ein, deren Hunderterpack ein Extraleben spendieren und verwandelt Euch zu gegebenem Anlaß in einen der vier angebotenen Zauber-Furries. Die Kombination dieser vier Eigenschaften ist für eine Vielzahl der Levels von entscheidender Bedeutung. Doch auch Feindvolk kreuzt Euren Siegeszug: Da stürzen sich häßliche Krähen oder garstige Skorpione auf Euch, die mit Hilfe des Feuerball-Furys aber neutralisiert werden können.

Die Paßwörter werden durch Spielstände ersetzt, die nach jedem fünften Level gespeichert werden dürfen. *kn*



Die Karte des zu befreienden Königreichs gibt Aufschluß

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Mindscape/Kalisto	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Mindscape	
AMIGA	**59%**
Grafik: 48%	Sound: 55%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte 4 MByte	
MS-DOS	**59%**
Grafik: 48%	Sound: 55%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 286er, 640 KB, VGA Festplatte 5 MByte	
Unterstützt: Soundblaster,	
Geplant für: –	



Gimme Five: Die Tinies rüsten sich zum Kampf gegen den selbst Könige knebelnden Miesepeter

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

	PC	CD	AMIGA
11th Hour (7th Guest 2) +	-	149,95*	-
1869 ++	89,95	-	74,95
7th Guest 1 +	-	149,95	-
A-Train ++	99,95	-	99,95
A.T.A.C. +	99,95	-	89,95*
Aces of the Pacific +	89,95	-	-
Aces of the Deep +	89,95*	-	-
Aces over Europe ++	89,95	-	-
Aegis - Guardian of the Fleet	-	149,95*	-
Alone in the Dark 1 ++	99,95	i.V.	-
Alone in the Dark 2 ++	99,95*	i.V.	-
Ambermoon ++	i.V.	-	89,95
Anstoss ++	89,95	-	79,95
Aufschwung Ost ++	79,95	-	69,95
Battle Isle 1 + Data 1 ++	89,95	-	89,95

Sim City 2000

Die Sim's sind wieder da. Natürlich haben sie noch mehr Ansprüche, noch größere Städte und noch mehr zu meckern. Damit wir nix zu meckern haben, hat uns Maxis diesmal Super-VGA, viele Extra-Statistiken und erweiterte Perspektiven spendiert.

MAC 99,95* PC 89,95* CD-ROM i.V.

	PC	CD	AMIGA
Battle Isle 1 + Data 2 ++	89,95	-	89,95
Battle Isle 2 ++	89,95*	99,95*	i.V.
Beneath a Steel Sky +	89,95*	-	79,95*
Betrayal at Krondor ++	94,95	-	-
Bloodnet	99,95	i.V.	-
Bundesliga Manager Prof. 2 ++	74,95	-	74,95
Burning Steel ++	89,95	-	-
Burntime ++	89,95	89,95	79,95
Cannonfodder +	i.V.	-	59,95
Carriers at War 2	99,95*	-	-
Chartbreaker ++	79,95*	-	69,95*
Civilization ++	99,95	109,95*	89,95
Comanche ++	99,95	-	-
Comanche Data Disks ++	59,95	-	-
Companions of Xanth	89,95	-	-
Cyberrace ++	89,95	i.V.	i.V.
Dark Mere ++	89,95*	-	74,95*
Dark Sun 1	79,95	-	i.V.
Delta V	99,95*	-	-
Der Clou ++	89,95*	-	79,95*
Desert Strike +	i.V.	-	69,95
Detroit Car Management	89,95*	-	-
Die Siedler ++	89,95*	i.V.	89,95
Dogfight ++	99,95	-	89,95
Dominion	99,95*	-	-
Doom	i.V.	i.V.	-
Dracula Unleashed	-	129,95	-
Dragon Knight 3	119,95*	-	-
Dragonsphere	99,95*	-	i.V.
DSA 1 Die Schicksalsklinge ++	89,95	-	84,95
DSA 2 Sternenschweif ++	89,95*	-	89,95*
Dune 1 ++ / - / ++	89,95	159,95	74,95
Dune 2 ++	89,95	i.V.	74,95

Battle Isle 2

Der deutsche Strategieknaller geht in die 2. Runde. Noch komplexer, noch besser. Hoffentlich spendiert uns Bluebyte gleich beim ersten Schlag die Netzwerkoption...

PC 89,95* CD-ROM 99,95* Amiga i.V.

	PC	CD	AMIGA
Dungeon Hack	79,95	-	-
Dungeonmaster 2	89,95*	-	-
Eishockey Manager ++	89,95	-	89,95
Elfmania +	89,95*	-	79,95*
Elisabeth ++	89,95*	i.V.	i.V.
Elite 2 ++	79,95	-	69,95
Empire Deluxe SVGA	89,95	-	i.V.
Empire Deluxe SVGA Data	49,95	-	i.V.
Entity ++	79,95*	-	69,95*
Eye of the Beholder 1 - 3 ++	-	119,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	-	89,95
Eye of the Beholder 3 ++ / -	89,95	89,95	-
F 14 Fleet Defender ++	119,95*	-	i.V.
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	-	-
F-15 Strike Eagle 3 Missions	69,95*	-	-
Falcon 3.0 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 Mig 29 +	69,95	-	-
Fantasy Empires	89,95	-	-
Fields of Glory ++	99,95	-	i.V.

	PC	CD	AMIGA
Flashback ++	74,95	-	69,95
Flight of the Amazon Queen ++	89,95*	-	79,95*
Flightsimulator 5.0 ++	139,95	-	-
Flightsimulator 5.0 Zusatzdisks	79,95	-	-
Forgotten Castle +	94,95*	-	-
Formula 1 Grand Prix + / ++	99,95	-	89,95
Freddy Pharkas ++ / +	99,95	i.V.	-
Front Page Sports Football Pro	89,95	-	-
Gabriel Knight	79,95	i.V.	-
Global Domination	89,95	-	-
Goal ++	69,95	-	69,95
Gobliins 3 ++	89,95	89,95	79,95
Gunship 2000 +	99,95	109,95	89,95
Harpoon 2 +	99,95*	-	94,95
Hattrick ++	79,95*	-	69,95*
Heimdall 2 ++	89,95*	-	79,95*
Heirs to the Throne +	89,95*	-	-
High Command	99,95	-	-
History Line 1914 - 1918 ++	89,95	-	89,95
Incredible Machine 2 ++	89,95	-	-
Indiana Jones 4 ++ / + / ++	94,95	99,95	89,95
Indy Car Racing ++	89,95	-	-
Inka 1 ++	99,95	129,95	-
Inka 2 ++	99,95	129,95	-
Iron Helix ++	-	99,95	-
Jagged Alliance	i.V.	-	-
Journeyman Project	-	99,95	-
JOYPAD GRAVIS	59,95	-	-
JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO	179,95	-	-
JOYSTICK GRAVIS PRO	99,95	-	79,95

Sam & Max

Die Macher des "Day of Tentacle" der Lucas-Arts-Schmiede legen uns auch diesmal wieder einen Meilenstein der Adventure-Geschichte vor. Schrill, bunt, schwierig und witzig, mit einem Wort abgedreht...

PC 89,95 CD-ROM 109,95* Mac i.V.

	PC	CD	AMIGA
JOYSTICK VIRTUAL PILOT	189,95	-	-
Jurassic Park ++	79,95	89,95	69,95
Jutland	-	139,95	-
K 240 (Utopia 2) ++	i.V.	-	79,95*
Kingmaker ++	89,95*	-	69,95*
Kings Quest 5 ++ / + / ++	99,95	99,95	84,95
Kings Quest 6 ++ / + / ++	99,95	99,95	i.V.
Kings Ransom	99,95*	-	-
Labyrinth of Time +	-	99,95	-
Lands of Lore 1 ++	79,95	i.V.	-
Lanmower Man +	89,95*	109,95*	i.V.
Larry 5 ++	99,95	99,95*	84,95
Larry 6 ++	99,95	99,95*	-
Laura Bow 2 ++ / +	99,95	99,95	-
Legacy of Sorasil (Heroquest 2) ++	i.V.	-	69,95*
Legend of Kyrandia 1 ++ / + / ++	89,95	89,95	79,95
Legend of Kyrandia 2 ++ / + / ++	89,95	i.V.	i.V.
Lemmings 2 ++	89,95	-	69,95
Links 386 Pro SVGA +	99,95	-	-
Links Kurse SVGA neu !!!	54,95	-	39,95
Loom ++ / + / ++	79,95	79,95	-
Lord of the Rings 1 + / ++	-	169,95	79,95
Lord of the Rings 2 ++ / +	84,95	-	74,95*
Lost in Time ++	94,95	109,95	-
Lost Treasures of Infocom 1	109,95	99,95	119,95
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95	-
Lost Vikings ++	89,95	-	79,95
Lothar Matthäus ++	79,95*	-	69,95
Mad Burger ++	89,95*	i.V.	79,95*
Mad Dog McCree	-	119,95	-
Mad News ++	89,95*	-	74,95*
Maniac Mansion 2 ++	94,95	99,95*	-
Master of Orion +	99,95	-	-
Mechwarrior 2	99,95*	i.V.	-
Microsoft Arcade	89,95	-	-
Might & Magic 3 ++	89,95	-	79,95
Might & Magic 4 ++	89,95	-	-

	PC	CD	AMIGA
Might & Magic 5 ++	94,95	-	-
Mike Ditka Football 2 SVGA	99,95*	-	-
Monkey Island 2 ++	89,95	99,95*	89,95
NHL Hockey +	89,95	-	-
ORCHID GAMEWAVE 32 +	449,95	-	-
ORCHID SOUNDWAVE 32 +	549,95	-	-
Outpost	-	129,95*	-
Pacific Strike +	94,95*	i.V.	-
Pacific Strike Speech Pack +	39,95*	s.o.	-
Patrizier ++	89,95	99,95	79,95
Pax Imperia	99,95*	-	-

Die Siedler

Deutsche Software-Geniestreiche sind ja leider etwas seltener. Blue Byte arbeitet allerdings mit Erfolg daran, daß sie nicht zu selten sind. Bis zu 64000 Little-Computer-People habt Ihr bei dieser wuselnden Strategie-Simulation unter Eurer Maus.

Amiga 89,95 PC 89,95* CD-ROM i.V.

	PC	CD	AMIGA
Perfect General 2	89,95*	-	-
Pinball Dreams +	74,95	-	69,95
Pirates Gold SVGA ++	99,95	i.V.	-
Pizza Connection ++	89,95*	-	89,95*
Police Quest 3 ++	99,95	i.V.	-
Police Quest 4	79,95	i.V.	-
Pools of Darkness ++	89,95	-	79,95
Populous 2 +	89,95	-	69,95
Prince of Persia 2 +	79,95	-	-
Privateer +	94,95	i.V.	-
Privateer Missions +	44,95*	s.o.	-
Privateer Speech Pack +	39,95	-	-
Protostar 1 ++ / -	99,95	99,95	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	i.V.	-
Quest for Glory 4	89,95*	i.V.	-
Railroad Tycoon Deluxe SVGA +	99,95	i.V.	-
Railway Challenge ++	79,95	-	-
Rebel Assault	-	89,95	-
Red Baron ++	99,95	-	-
Red Crystal	89,95*	-	-
Return to Zork +	99,95	109,95	-
Sam & Max ++ / -	89,95*	99,95*	-
Seal Team ++	89,95	-	-

Ultima 8

In völlig neuer Perspektive und völlig neuen Welten will uns der Guardian diesmal an den Kragen. Besonders gefallen die hervorragenden Animationen der Spielfiguren und die Vielzahl neuer Ideen.

PC 94,95* CD-ROM i.V. MAC i.V.

	PC	CD	AMIGA
Sensible Soccer 93 ++	69,95	-	69,95
Shadow of the Comet ++	94,95	-	-
Shadowcaster +	89,95	i.V.	-
Sherlock Holmes 1 ++ / +	94,95	99,95*	-
Sherlock Holmes 2 +	94,95*	i.V.	-
Siege 1 inc. Data Disk	99,95	-	i.V.
Silent Service 2 +	49,95	-	89,95
Silver Ball Pinball +	79,95	-	-
Sim Ant ++	99,95	-	99,95
Sim City 2000 +	89,95*	i.V.	i.V.
Sim Earth ++	99,95	-	89,95
Sim Farm ++	99,95	-	i.V.
Sim Life ++	99,95	-	99,95
Simon the Sorcerer ++	94,95	-	79,95*
SOUNDBLASTER CD Discovery +	889,00	-	-
SOUNDBLASTER PRO ASP 16 +	499,00	-	-
Space Hulk ++	94,95	-	79,95
Space Quest 5 ++ / +	99,95	99,95*	-
Spaceship Warlock	-	139,95*	-
Spaceward Ho! ++	99,95	-	i.V.
Spelljammer 1 ++	89,95	-	-
Star Reach	99,95*	-	-
Star Trek 25th Anniversary ++ / +	94,95	129,95*	i.V.

	PC	CD	AMIGA
Star Trek Judgment Rites	94,95*	i.V.	-
Star Trek Next Generation +	94,95*	i.V.	-
Starlord +	99,95*	-	-
Stonekeep +	99,95*	-	-
Streetfighter 2 ++	69,95	-	69,95
Strike Commander +	94,95	i.V.	-
Strike Commander Missions +	44,95	s.o.	-
Strike Commander Speech Disk +	39,95	s.o.	-
Strike Squad	99,95*	-	-
Stronghold ++	89,95	-	-
Subwar 2050 ++	99,95	-	-
Syndicate ++	89,95	i.V.	69,95
Syndicate Mission Disk ++	44,95	-	39,95*
Task Force 1942 +	99,95	-	-
Terminator : Rampage ++	89,95	-	-
TFX +	94,95	i.V.	79,95*
The Elder Scrolls 1 +	89,95*	-	-
The Legacy ++	99,95	i.V.	i.V.
Tony Larussa Baseball 2 GOLD	-	99,95	-
Tornado +	89,95	-	79,95*
Tornado Missions 1 +	49,95*	-	i.V.
Turrican 3 ++	-	-	69,95
Ultima 7-1 Die schwarze Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7-2 Serpent Isle +	89,95	-	-
Ultima 7-2-Z Silver Seed +	44,95	-	-
Ultima 8 Z... +	i.V.	s.o.	-

Rebel Assault

Starwars-Feeling wie im Kino. Ob im Jäger gegen die Imperial Walker oder im Lightsword-Duell mit Darth Vader, die mit Filmsequenzen geradezu vollgequetschte CD sorgt für Stimmung. Möge die Macht mit Euch sein...

CD-ROM 89,95 MAC-CD i.V. 3DO i.V. CD 32 i.V.

	PC	CD	AMIGA
Ultima 8 Pagan +	94,95*	i.V.	-
Ultima 8 Speech Pack +	39,95*	s.o.	-
Ultima Hexalogie 1-6	-	119,95	-
Ultima U1 + U2 Collection	-	129,95	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95	s.o.	-
Ultima U2 Labyrinth of Worlds +	89,95	s.o.	-
Uridium 2 +	-	-	59,95
V for Victory 4	89,95	-	-
V for Victory 5 (at Sea)	99,95*	-	-
VTO Orlowski Poker ++	ab 59,95*	ab 59,95*	79,95*
VTO Orlowski Puzzles ++	ab 59,95*	ab 59,95*	-
Wall Street Manager ++	89,95	-	-
Walls of Rome	99,95	-	-
Warlords 2	89,95	-	-
Whales Voyage ++ / + / ++	89,95	89,95	74,95
Wing Commander 1 Academy +	74,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe +	i.V.	109,95	-
Winter Olympics ++	79,95*	79,95*	69,95*
Wizardry 7 ++	99,95	-	89,95*
Wolfpack 2	94,95*	-	-
X-Wing +	94,95	-	-
X-Wing Missions 1 Upgrade ++	59,95	-	-
X-Wing Missions 2 ++	44,95	-	-
Zeppelin ++	89,95*	-	-

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in Deutsch

Mechwarrior 2

Nie wieder Battletech-Center. Die Kampfkolosse des 3. Jahrtausends schlagen wieder zu. Diesmal ist der Fight auch per Modem oder Null-Modem möglich...

PC 99,95* CD-ROM i.V. MAC i.V. 3DO i.V.

LÖSUNGSBÜCHER	US	DT
DSA 1 oder 2 (FanPro)	-	29,80
Falcon 3.0 Air + Disk. PRIMA 365 S.	59,95	-
Legend of Kyrania 2	39,95*	24,95*
Maniac Mansion 2	-	24,95
Might & Magic 5	49,95	29,95
Privateer	59,95*	49,95*
Sam & Max	39,95	24,95
Shadowcaster	49,95*	24,95*
Strike Commander	59,95	29,95*
Ultima 7 Teil 2	59,95	24,95
Ultima 8	59,95*	39,95*
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 S.	59,95	29,80

030/694 60 43

10.30 - 18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45

Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert?! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

+ + + + + 3 D O + + + + + A M I G A + + + + + P C · C D + + + + + A T A R I · S T + + + + + S U P E R · N E S + + + + + M E G A · D R I V E + + + + + M E G A · C D + + + + + M A C · C D + + + + + P C + + + + + C D 3 2 + + + + + G A M E · G E A R + + + + + L Y N X + + + + + G A M E B O Y + + + + + B R E T T S P I E L E + + + + + R O L L E N S P I E L E + + + + + A M I G A 1 2 0 0 + + + + + M A C + + + + + J A G U A R + + + + + L Ö S U N G S B Ü C H E R + + + + +

Händleranfragen erwünscht!

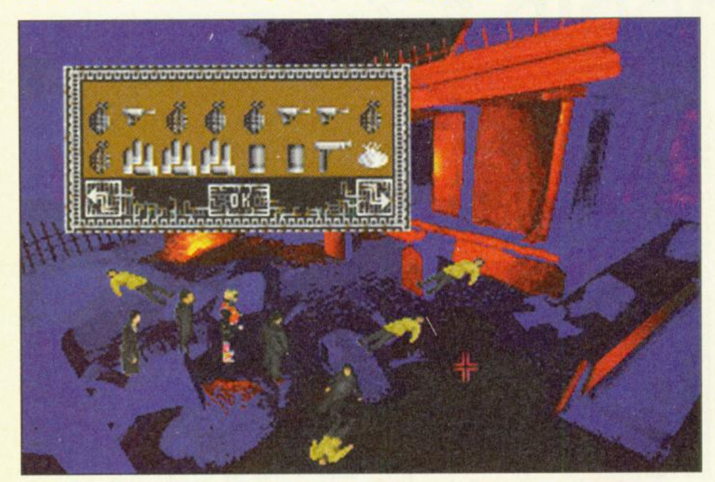
Wollen auch Sie sich in einer expansiven Branche selbstständig machen und suchen noch einem starken Partner mit viel Erfahrung? Dann sind Sie bei uns richtig! Händlerpreislisten schicken wir gegen Vorlage eines Gewerbescheines zu. Fordern Sie schon heute unsere ausführlichen Preislisten an!

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (8.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Count Zero



Habt Ihr gesiegt, gehören die Gegenstände der Feinde Euch

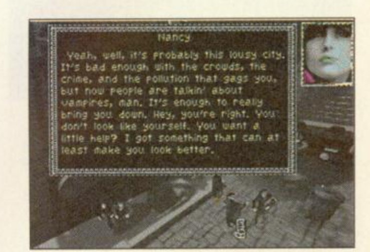


Gehobene Adventure-Kost ist nicht gerade die Stärke von Microprose. Um so mehr erfreut uns *Bloodnet*. Das ausgefeilte und mitreißende Storyboard überzeugt ebenso wie die durchgestylte Endzeitgrafik und nette Maussteuerung. In Sachen Cyberpunk-Atmosphäre setzt *Bloodnet* neue Maßstäbe und läßt dem Spieler nebenbei mehr als genügend Handlungsfreiraum. Hier lacht uns jedoch schon der erste, einzige und schwerwiegendste Kritikpunkt an: In *Bloodnet* weiß man nie genau, was als nächstes zu tun ist. Die Handlungsstränge verzweigen sich bereits kurz nach Beginn dermaßen dramatisch, daß Ungeübten bald der Atem stockt und die Puste ausgeht. Hat man sich jedoch an die Textlastigkeit gewöhnt, kommt der Cyberspace-Freak auf seine Kosten, auch wenn der Cyberspace in *Bloodnet* nicht gerade die fluoreszierende 3D-Welt ist, von der man träumt. Vampir-Freunde, Endzeitfreaks und Gibson-Fanatiker sollten jedoch einen Blick riskieren: Zu diesem populären Thema gibt es derzeit einfach nichts Besseres auf dem Markt.

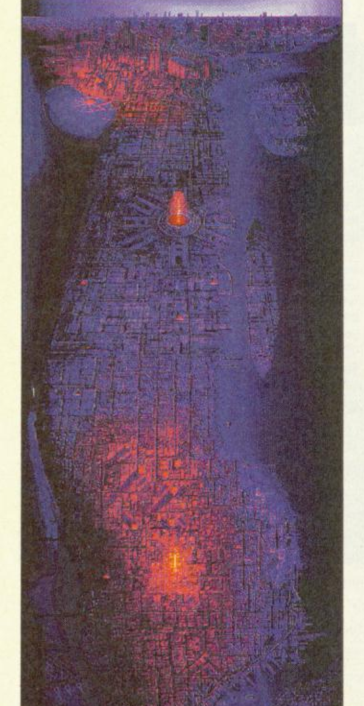
Bloodnet

Sein Name ist Stark, Ransom Stark. Und er ist ein Cyberpunk. Als ehemaliger TransTechnical-Mitarbeiter kennt er die Welt im Manhattan des Jahres 2094 – oder zumindest glaubt er sie zu kennen. Nach einem verlockenden Job (wenig Aufwand, gutes Geld) trifft er seinen eigentlichen Auftraggeber Van Helsing und sein erotisches Töchterlein. Dummerweise befehligt Van Helsing die Gilde der Vampire und gedenkt binnen kürzester Zeit Manhattan zu erobern. Prompt wird der gute Ransom gebissen und ward sogleich tot und doch unsterblich – ein typischer Vampir. Alles wäre in Butter, hätte Stark nicht das kleine Neuro-Implantat hinterm Ohr, welches sich mit dem Vampirdasein nicht recht abfinden will und Ransom auf den Boden der Tatsachen zurückholt. Starks Vampir-Elemente können von diesem Implantat unterdrückt werden und so macht sich unser verwirrter und mächtig wütende Held auf den Weg, wieder Mensch zu werden und die blutige Verschwörung aufzudecken. Ihr schwingt Euch nun in die Rolle Starks und dürft zu Beginn Euren Charakter nach eigenen Wünschen editieren. Stark kann sowohl als einfacher Händler, als Cyberspace-Cowboy oder muskulöser Kämpfer ausgebildet werden. Eure Reise durch das zukünftige Manhattan beginnt danach auf einer großen Übersichtskarte. Verschiedene markierte Örtlichkeiten dürfen besucht werden und mit den dort ansässigen Personen geplaudert werden. Euch begegnen sowohl Cyberspace-Junkies, als auch Händler oder einfache Straßengangs. Einige geben Euch nützliche Hinweise, andere Aufträge oder neue Adressen, die es zu besuchen gilt. Trefft Ihr auf eventuelle Feinde, werden diese im Rundenkampf zur Strecke gebracht, wobei sowohl Taktik als auch die entsprechende Waffe angewählt werden darf. Damit Ihr nicht ganz allein durch die Straßen hetzt, bieten Euch einige Charaktere für ein paar Dollar ihre Hilfe an. In gewohnter Rollenspielmanier lassen diese sich ausrüsten und im Kampf steuern. Natürlich stehen auch Cyberspace-Besuche an, in denen Ihr wichtige Infos beschafft oder Informanten trefft.

Hip: Das Inventory glänzt komplett in Schwarzweiß



Gesprochen wird via Fenster



Manhattan 2094

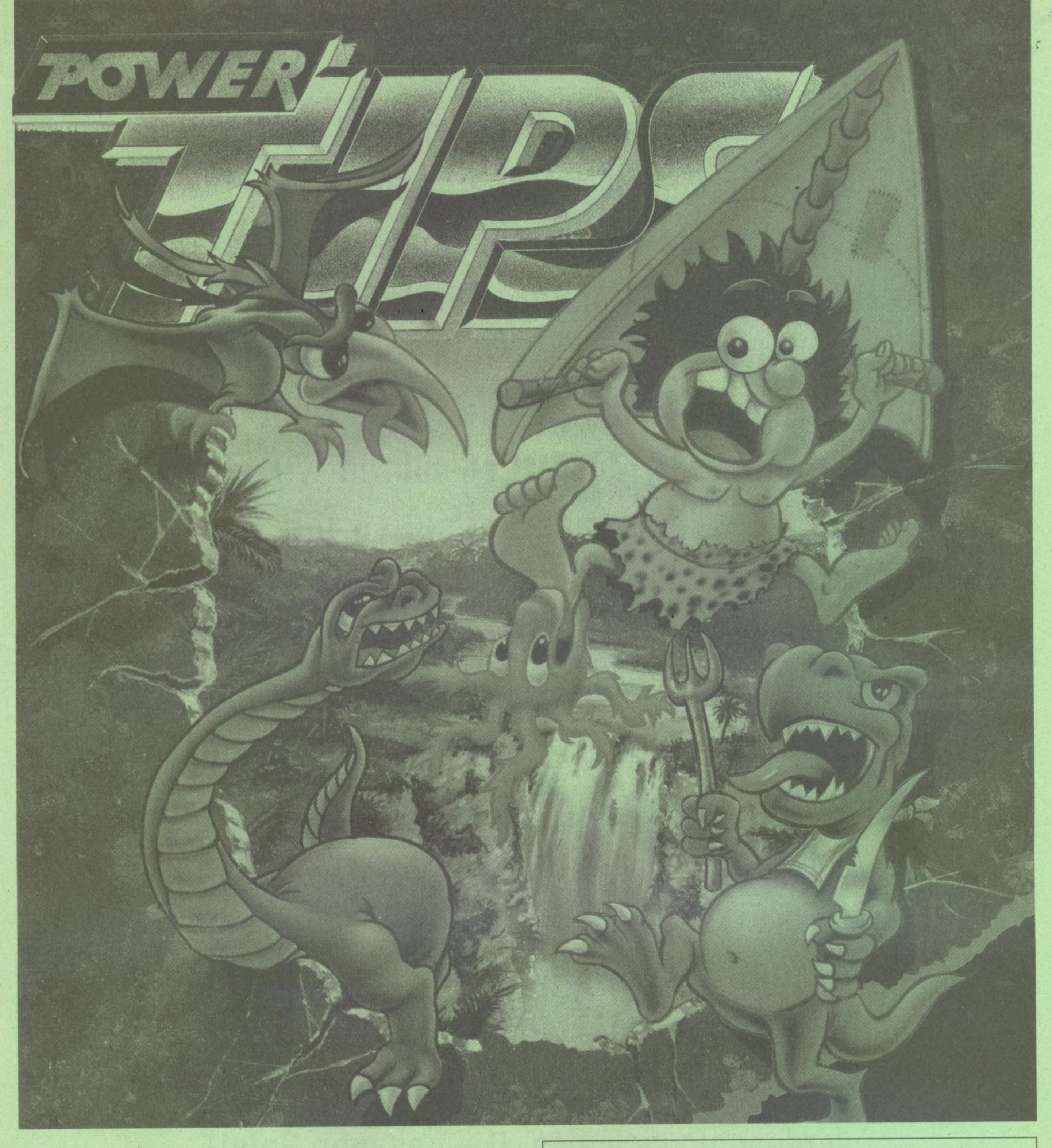


Render mich: Die Bilder wurden nicht gemalt, sondern berechnet

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 71%

Grafik: 64% Sound: 42%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386SX, 1 MByte, VGA, Festplatte 9 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Spektrum
Geplant für: –



ZUM SAMMELN!

Heft 2/94

Power-Tips

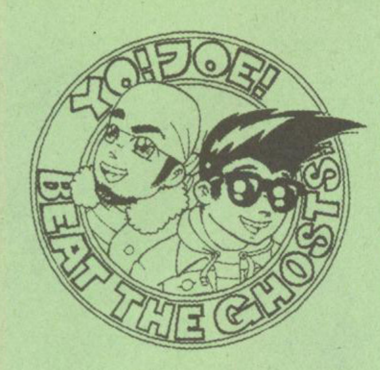
Computerspieletips

Hex-Hexerei

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

Okay Ihr Lieben, Ihr habt gewonnen! Nachdem Ihr uns in schönster Regelmäßigkeit gelöchert habt, werden wir endlich weich und schießen die Videospiele-Tips auf Nimmerwiedersehen in den tiefsten Gemini-Sektor. Ab dieser Ausgabe sind die grünen Seiten picke-packe voll mit Komplettlösungen und Tips und Hilfen rund um unsere Lieblingscomputer. Zusätzlich führen wir eine neue Rubrik ein, die sich ausschließlich mit Disketten/ Monitor-Basteleien beschäftigt. Wer also streng geheime Hex-Codes auf seiner Festplatte schlummern hat und uns und Euch etwa mit 2 Milliarden Credits, grünen Mega-Lasern oder 99 Monsterleben versorgen kann, darf sofort loslegen. Apropos Credits, natürlich winkt weiterhin Bares für Eure Mühen. Jeder Tip wird fürstlich entlohnt, die Power-Prämien von 777 Mark für die Tips des Monats gibt's ab jetzt zweimal pro Ausgabe – Eure Chancen verdoppeln sich also. Die genauen Spielregeln findet Ihr im Mitmachkasten. Näheres zur Hex-Hexerei erfahrt Ihr von Knut ein paar Seiten weiter hinten. Ich wünsche Euch wie immer viel Spaß und verabschiede mich bis zum nächsten Monat.

Euer **Volker**



Yo Joe (Amiga)

Jörg Stiegler aus Düsseldorf hilft uns mit einem Cheat aus der Bedrängnis. Wenn man irgendwann während des Spiels das Wort "WELTRAUMKAKALAKEN" (genauso, inklusive Rechtschreibfehler) eingibt, blitzt der Bildschirm auf, und der Cheatmodus ist aktiviert. Man hat sofort alle Waffen zur Verfügung, "Z" transportiert uns in den nächsten Level und "+" schenkt uns ein Extraleben.

Alien Breed 1 (MS-DOS)

Ein paar Paßwörter gefällig? Dank Dominik Aeppli aus Sissach kein großes Problem für uns. Einfach die richtige Kombination am Terminal eingeben, und Ihr kommt direkt in den entsprechenden Level.

Level	Code
2	AAJIHGDDC
3	CGGHDGGDG
4	HDICICCII
5	IDHEHDGCC
6	IJIIDIHEC
7	CFDFEFEFJ
8	JIIJIIIIC
9	AAAABAAAA
10	CCGDGBBBB
11	HHIAAJJIG
12	GGDDJJHFD
13	JIECBFGFF
14	HGGEDDCCB
15	HHHGFGDCC
16	IHDCHGHFF

Serpent Isle

Dominik Smith aus Frankfurt wandelt auf Lord Britishs Spuren und kann uns mit jeder Menge schöner Ausrüstungsgegenstände versorgen.

Sicher habt Ihr Euch schon geärgert, daß Ihr die tollen Waffen (Todeshammer, Blitzpeitsche, Feuerbogen) nicht aus der Traumwelt mitnehmen könnt. Nun, es gibt eine Möglichkeit: Nachdem Ihr in Moonshade Zutritt zu der Feuerhöhle habt, besorgt Euch den Zauberspruch Schlangengestalt (Serpent Bond), dann geht durch die Feuerhöhle zurück nach Monitor. Lauft Richtung Sumpf und verwandelt Euch dort in eine Schlange. Schlängelt Euch in den Sumpf, schlaft ein und landet automatisch in der Traumwelt. Abwarten, bis Ihr wieder zum Avatar werdet und Eure Gefährten auftauchen. Alle Gegenstände, die Ihr mitnehmen wollt, gebt Ihr Euren Kameraden. Habt Ihr die Traumwelt wieder verlassen, werden die anderen Partymitglieder die Gegenstände noch besitzen.

Wing Commander Academy

Eine interessante Entdeckung machte Martin Kalscheuer aus München. Der Origin Cheat dürfte inzwischen allgemein bekannt sein. Bei *Wing Commander 1+2* setzt man einfach hinter den jeweiligen Spielnamen ein Leerzeichen gefolgt von einem "ORIGIN" und darf dann mit den Tasten "Alt" und "Del", bzw. "Entf" jeden Gegner vom Bildschirm bröseln. Seit Origin unter die finanziellen Fittiche von Electronic Arts geschlüpft ist, funktioniert dieses Hilfsmittel leider nicht mehr. Für die *Wing Commander Academy* wirkt erst die neue Kombination "WCA ERTS" Wunder. Danach wieder im Spiel "Alt" und "Del", und die Gegner sind Geschichte. Probiert das gleiche mal mit *Privateer* aus.

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – Die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

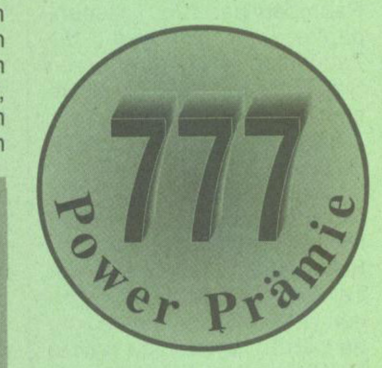
Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München



Leisure Suit Larry 6 – Shape up or Slip out

Er kann es nicht lassen. Langzeitlooser Larry wandelt wieder auf Freiersfüßen und wir wandern mit. Unterstützt werden wir dabei von Michael Schmidt aus Troisdorf.

Spielziel

Das Ziel des Spiel des Ziels ist es, mal wieder für Larry die ganz große Liebe zu finden. Im Nobelhotel 'La Costa Lotta', wo Larry einen Aufenthalt in einer TV-Show gewonnen hat, trifft Larry auf viele mögliche Kandidatinnen für ein trautes Zusammenleben, von denen es am Ende nur eine sein kann. Auf dem Weg dorthin muß Larry aber viele Aufgaben der Mädels überstehen, um es zu schaffen und glücklich zu werden.

Tip: Auf jeden Fall mit allen Girls bis zum Ende reden, da sonst nicht genug Infos vorhanden sind und verschiedene Situationen nicht eintreten.

Erste Schritte

In der Hotelempfangshalle, wo das Spiel beginnt, unterhält man sich als erstes mit Gammie, der Rezeptionsdame. Man erhält seinen Zimmerschlüssel und erfährt, daß sie todunglücklich ist, weil die Anti-Cellulitismachine kaputt ist.

Bevor wir uns auf den Weg zu unserem Zimmer im ersten Stock machen, durchsuchen wir noch den Schlüsselbehälter, der sich links vom Front Desk befindet. Wir nehmen den Schlüssel mit und gehen die Treppe rechts rauf.

Angekommen lesen wir uns erst einmal die Telefonkartei durch und rufen jede Servicenummer an. Danach holen wir uns von dem Wagen des Raumservices das Toilettenpapier, das Handtuch, die Zahnseide, (auf der anderen Seite!), die Seife und die Handcreme.

Zurück im Hotelzimmer gehen wir ins Badezimmer und lassen das Leitungswasser laufen (mit dem Auge draufklicken!) und melden den Schaden dem Installateur per Telefon (76). Sobald der Freak den Hahn repariert hat und gegangen ist, verstopfen wir die Toilette mit dem Toilettenpapier und ziehen ab. Danach muß der Installateur erneut gerufen werden. (Kurz die Etage verlassen und wiederkehren).

Während er die Toilette freimacht, klickt man mit dem Pick-Up Icon auf den Installateur und nimmt sich den Schraubenschlüssel und die Feile. Am Swimmingpool nimmt man von der schwimmenden Bar die Sonnenbrille.

So das war erst mal der Anfang. Jetzt gehe ich speziell auf die einzelnen Probleme der Mädels ein. Man kann die Probleme auch parallel lösen, allerdings habe ich hier zum besseren Verständnis jede Aufgabe einzeln aufgelistet.

Gammie

Gammie's Problem ist ihre Cellulitis und deshalb muß Larry für sie die Anti-Cellulitismachine reparieren.

Als erstes lockert man mit dem Schraubenschlüssel die Bolzen an der Haupteinheit und öffnet sie. Man nimmt den verdreckten Filter heraus und geht in die Küche, wo man ihn in der Spüle reinigt. Danach nimmt Larry noch das Schmierfett aus dem Mülleimer mit. Zurück bei der Machine wird der Kolben mit dem Fett geschmiert und der Filter wieder eingesetzt, die Haube geschlossen und die Bolzen wieder festgedreht. Nur läuft die Machine leider noch nicht, weil noch der richtige Schlauch fehlt. Larry geht ins Body-Building Studio und nimmt dort den Schlauch der Hintern-Straff Maschine (BunShaker) mit. Falls die Machine belegt sein sollte, redet er vorher noch mit Thunderbird, und geht aus dem Raum. Wenn er jetzt zurückkehrt, ist die Maschine frei und er kann den Schlauch mitnehmen! Der Schlauch wird mit der Vacuum Hose ausgetauscht, und ein Probelauf bestätigt die Funktionstüchtigkeit. Jetzt natürlich schnell Gammie von dem Erfolg berichten, die sofort mitkommt und die Maschine testen will (nicht vergessen, Gammie mit den Kabeln über der Liege zu verbinden !!). Gammie will eine Orange, die wir in der Salatbar des Restaurants finden. Danach will sie einen kalten Umschlag. Den machen wir, indem wir das Handtuch in der Küche in den Kühlschrank legen und nach einiger Zeit wieder rausnehmen. Das Mineralwasser, was letztendlich verlangt wird, befindet sich auf einem Tablett vor einer Tür im Ostflügel des Hotels.

Nachdem Gammie ihre alte Schönheit wiedererlangt hat und auf Nimmerwiedersehen verschwindet, geht Larry zum Strand und gräbt dort eine alte Fischerlampe aus, die er mit der übriggebliebenen Cellulite aus dem Kran füllt und so "Die Lampe des Wissens" erhält. Aus der Bar nimmt man sich ein Streichholz und zündet es mit dem Reizverschluß an und entflammt die Lampe mit dem brennenden Streichholz.

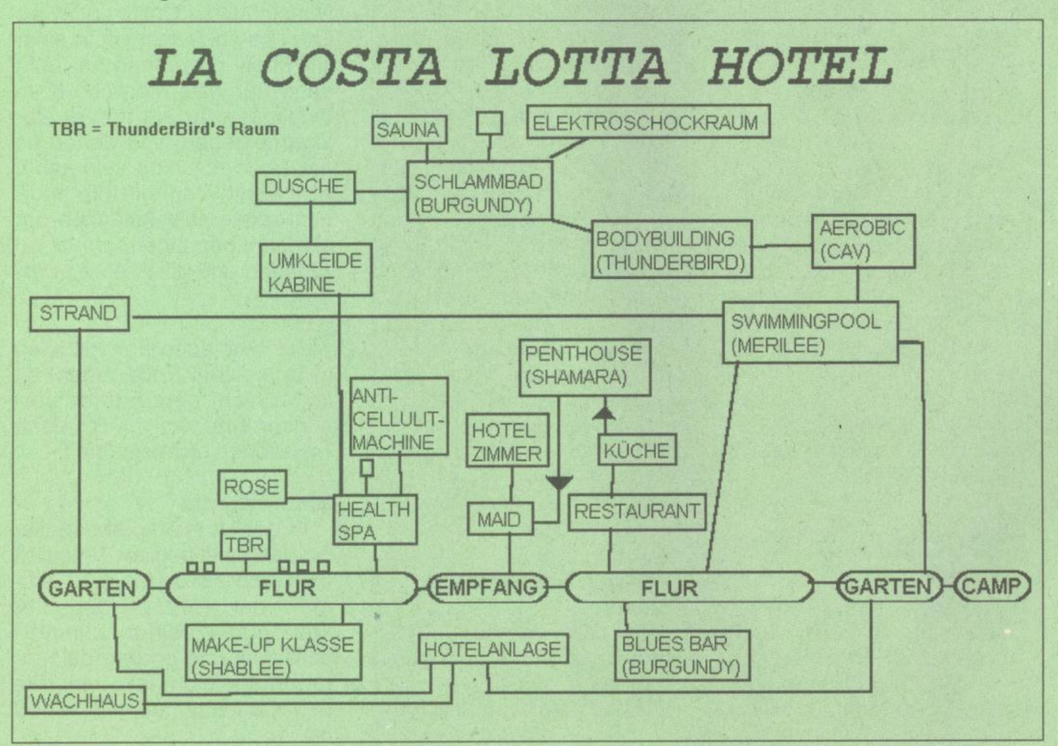
Rose

Rose ist Blumenfanatikerin und will also irgendetwas Bluhmiges geschenkt bekommen. Diese Aufgabe ist sehr einfach zu lösen, einfach die Blumen vom Tisch aus dem Hotelzimmer nehmen und Rose geben, worauf wir eine Orchidee erhalten.

Burgundy (+Cav)

Burgundy ist die mehr schlecht als rechte Sängerin in der Blue Bar (falls sie gerade nicht singen sollte, einfach rausgehen und etwas später noch mal wiederkommen).

Um ins Gespräch mit ihr zu kommen, muß Larry ganz zufällig über das Mikrofonkabel stolpern (Hand drauf!) und kann dann mit ihr palavern. Das Bier ist im schwer gesicherten Camp der Angestellten bei einer Fete aufzutreiben. Aber dazu brauchen wir erst einmal einen Angestelltenausweis, den wir von Cav, der Aerobiclehrerin bekommen können. Einfach in den Aerobicsaal gehen und dort auf die freie Matte klicken. Wenn das Training vorüber ist, mit Cav reden und nach dem Gespräch auf die Karte (badge) klicken und darüber mit ihr reden, solange bis sie es rausrückt. Bei dem Gespräch erfahren wir auch, daß Cav nicht Nein zu dem gleichen Geschlecht sagt und sich gerne mit Larry und einer Gespielin in der Sauna treffen würde. Mit der Karte geht man jetzt zu der mit Strom gesicherten Tür ganz im Osten und öffnet sie mit dem Magnetstreifen. Dann nimmt man ein Sixpack Bier aus dem Zelt mit und geht wieder zu Burgundy, die auch keine Probleme hat, die Flaschen zu exen. Leider reichen sechs Flaschen noch nicht, und man muß ein weiteres Sixpack holen. Burgundy will sich mit Larry in der Sauna treffen, der aber verkohlt, wenn er mit seinem Anzug diese betritt, also muß ein Handtuch her, das man entweder bei dem Handtuchjungen Gary im Health Spa bekommt oder sich eins vom Wagen des Raummädchens nimmt. (Rückseite!). Jetzt geht man in die Umkleidekabine und öffnet den Schrank rechts unten, klickt mit dem Handtuch auf Larrys Kleidung und er zieht sich um. In der Sauna beginnt man dann auf Cav und Burgundy einzureden, die nach einiger Zeit den Raum verlassen und ein Colliere übriglassen. Nach einer erfrischenden Dusche und wieder mit dem berühmt-berüchtigten Polyesteranzug bewaffnet, kann Larry weiter auf die Suche nach der vollkommenen Frau gehen.





Shablee

Shablee ist Lehrling in der Make-Up Schule im Keller. Sie will unbedingt ein Abendkleid haben.

Das Kleid findet man in der Umkleidekabine hinter der Bühne in der Bar. Zuerst muß man auf den Vorhang klicken und kann dann hinter die Bühne gehen und das Kleid nehmen. Larry gibt das Kleid an Shablee und verabredet sich für den Strand, frohen Mutes sollte er vorher allerdings noch telefonisch ein Kondom bestellt haben (75). Am Strand sollte man folgendes Schema befolgen: Anfassen-Reden-Anfassen-Reden,...

Falls der richtige Zeitpunkt gekommen ist, klickt man mit dem Kondom auf Shablee und erlebt eine kleine Überraschung. Nach überstandenem 'Liebesakt' geht man vom Strand weg und kehrt wenig später wieder zurück und nimmt den Champagner mit.

Charlotte

Charlotte liegt in einem der Schlammbäder. Sie will, daß Larry ihr Batterien für ihren 'kleinen Freund' besorgt.

Die Batterien bekommt man, indem man mit Al auf seinem Taxi bis ans östliche Ende fährt. Man steigt ab und macht Platz für Al zum Wenden. Al sucht daraufhin nach einem Streichholz, was man vorher in der Bar besorgt hat und ihm gibt. Al verschwindet und man öffnet die Toilettenschüssel mit dem Schraubenschlüssel und kappt das Stromkabel. Wenn Al wiederkommt, will er den Fehler beheben, und gibt Larry seine Taschenlampe zum Helfen, worauf man die Batterien daraus entfernt und die Taschenlampe wieder zurückgibt. Charlotte freut sich, die Batterien zu kriegen und lädt Larry auf ein Tête-à-Tête im Elektroschockraum ein. Das Problem ist allerdings das Elektroschloß, das unknackbar scheint.

Man geht in die Make-up-Schule und nimmt das Elektrokabel auf, geht zurück und entfernt etwas Isolation (mit der Hand) von dem Kabel und verbindet es mit der Steckdose und dem Schloß. Jetzt hat man die Tür aufbekommen und erlebt ein paar 'elektrisierende' Momente mit Charlotte. Larrys Goldmedallion hat sich in eine kleine Goldstatue verwandelt.

Man wacht in seinem Hotelzimmer wieder auf und geht zurück in den Elektroschockraum und nimmt die Perle mit.

Merrily

Merrily schwimmt an der Bar im Swimmingpool. Sie verlangt von Larry einen Nachschlüssel für den Bungeetower.

Man klickt mit der Hand zweimal (!) auf die Sonnenbrilenpackung und baut sich aus dem Brillenputztuch und der Zahnseide eine Badehose. Um an die Bar zu gelangen, braucht man ein kleines Floß, also nimmt man die leere Floßhülle rechts vom Bungeetower und geht damit in die Küche, um sie dort an dem linken Vorderreifen des Trucks mit Luft zu füllen. Zurück am Pool klickt man mit der Badehose auf Larry, um sie anzuziehen. Dann springt man ins erfrischende Naß (mit der Hand auf Pool klicken!) und klickt mit dem Floß auf Larry, damit er sich an die Bar setzen kann. An der Bar spendiert man Merrily einen Drink, indem man mit dem Beaverschwanz aufs Wasser klopft. Als ID zeigt man seinen Zimmerschlüssel.

Dann unterhält man sich mit Merrilyn und erfährt, daß sie einen Nachschlüssel für den Bungeetower haben will.

Man steigt aus dem Wasser und redet mit dem Bademeister, der einem den Towerschlüssel gibt. Man klettert auf den Tower und drückt den Schlüssel in die Seife, die man vorher von dem Servicewagen genommen hat. Mit der Feile klickt man jetzt auf den Schlüssel, den man ganz am Anfang aus der Empfangshalle aus dem Behälter genommen hat. Jetzt hat man einen Nachschlüssel und gibt ihn Merrilyn. Zusammen besteigt man den Tower, und Larry zieht sich nach einigen Betatschungen aus und bekommt von Merrily die "Wörter der Weisheit", bevor er einen kleinen Kunstsprung hinlegt und am nächstem Morgen in seinem Hotelzimmer aufwacht.

Es kann übrigens vorkommen, daß am Pool nicht genug Speicher zum Abspeichern vorhanden ist, was allerdings kein großes Problem sein sollte, da man eh nicht sterben kann.

Thunderbird

Thunderbird ist im Bodybuildingstudio zu finden, Larry kommt mit ihr ins Gespräch und es stellt sich heraus, daß sie eine Bandagefetischistin ist und unbedingt Handschellen braucht.

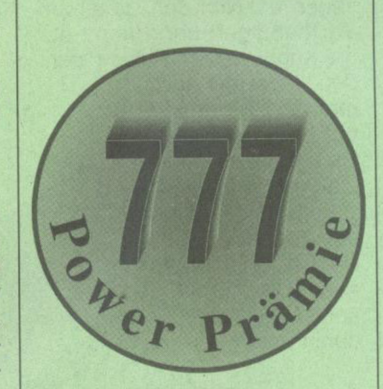
Die Handschellen kann man draußen im Wachhäuschen am Gürtel des Wachmanns finden. Man geht ins Schlammbad, räumt die Blumen vor der Videokamera weg und dreht mit Hilfe des Schraubenschlüssels die Kamera auf die Damenumkleidekabine und geht dann ins Wachhäuschen, wo man die Handschellen jetzt vom Gürtel nehmen kann. Man gibt sie Thunderbird, die Larry in ihrem Zimmer erwartet. Man klopft an die Tür und 'macht mal kurz den Hund' für Thunderbird , erhält für diese Dienste allerdings auch ein Hundehalsband mit Diamant als als Belohnung. Den Diamanten erhält man, indem man mit der Hand auf das Halsband klickt.

Shamara

Shamara ist das 'Oberbabe' und befindet sich im Penthouse. Sie will einfach alles haben: Gekühlten Champagner, eine Perle, ein Collier, die Wörter der Weisheit, die Lampe des Wissens, die Orchidee, den Diamanten von dem Hundehalsband, und die Goldstatue.

In das Penthouse kommt man, wenn man den roten Knopf des Lastenaufzugs in der Küche drückt. Den Champagner kann man in der Eismaschine neben dem Hotelzimmer kühlen und dann gibt man Shamara alle Sachen, und man hat es geschafft!

Yeah Baby!



Goblins III

Ganz schön rege, die kleinen Racker von Coktelvision. Das putzige Knobelvernügen hat es immerhin schon auf die dritte Fortsetzung gebracht. Damit wir uns auch im neuesten Teil problemlos zurechtfinden, bietet uns Rätselspezialist Thomas Rose aus Neustadt eine Komplettlösung.

Schiff ahoi!

Auf dem Schiff fängt alles an! Den Knoten am Seil lösen, den Schläger nehmen und dem Papagei mit selbigem aus dem Sack befödern. Mit dem ECU (wird im Spiel immer wieder gebraucht) den Haken von der Wand lösen und in die Schlinge einhängen. Aus der Kiste Pfeffer und Saugnapf nehmen. Dann den Papagei mit dem Sauger befreien. Chump nun auf die Kugel am Seil stellen und den Regenschirm nehmen. Blount auf die Hand der Schiffsfigur stellen und Chump auf die Bodenplatte springen lassen. Den Zahn aufnehmen, dann in den Korb steigen und den Schirm in die Öffnung hängen. Das Seil mit dem Zahn durchsägen und ab geht die Post.

Nach einem tollen Flug landen unsere Helden am Boden und warten auf weitere Abenteuer. Den Schirm aufnehmen und mit Hilfe des Heißluftkanals und Schirms vor dem Götzenbild zu landen. Durch die Öffnung schauen, und unser Held verliebt sich. Nun so richtig sauer, Herkules und Gromelon mit dem Schläger verhauen, Markistus den ECU geben und mit Schläger hauen. Den Biskuit nehmen und in den Helm legen.

Mit Schläger zermanschen und die Krümel aus dem Helm nehmen. Nun auf die Bodenplatte stellen und zu Banzai fliegen. Banzai von hinten die Krümel in den Nacken streuen und mit dem Schläger hauen. Schild und Hand einpacken. Kendo die Hand geben und dann verhauen. Das Schild an den Ast hängen und Zemba von hinten Pfeffer in den Nacken streuen. Chump ärgert nun Django und Blount zieht ihm die Zunge lang.

Den Knüppel nehmen und in die defekte Leiter einsetzen. Chump ärgert jetzt Punky und Blount haut ihm den großen Stein auf den Arm.

Ach verliebt sein ist soooooo schön!

Huch, alles dunkel

Ne, Streichhölzer nehmen und an der rauhen Stelle oben im Bild reiben. Nun ist es hell.

Die Kelle einstecken, Sense abbrechen und mit ihr alle drei Höhlen öffnen. Die drei Lichter gilt es nun, einzufangen! Mit der Kelle das Blut von der Schrift schöpfen, dann mit der Sense die Wasserspritze von der Puppe abschneiden und die Brille auch gleich mitnehmen. Die Brille dem Schädel aufsetzen und diesen öffnen. Wenn nun der Schädel geschlossen und dann wieder geöffnet wird, ist das Blaue Licht gefangen. Das Licht in die Kugel geben, dann das Holzbein anzünden und mit Wasser löschen. Das Gelbe Licht liegt am Boden und wird auch in die Kugel gegeben. Im nun grünen Bild den Korken nehmen. Das Blut in die Flasche gießen und dann die Flasche nehmen. Diese auf den Sockel stellen und wenn das Licht drin ist, den Korken in die Flasche stecken.

Mit der Kelle das Blaue Licht wieder aus der Kugel nehmen und den Knopf in der Schrift drücken. Den Spiegel nehmen und Blau wieder in die Kugel geben. Den Spiegel auf die grüne Hand setzen und das rote Licht in die Kugel geben. Dann die Brille auf das Spektrum setzen. Mit der Kelle Blau wieder rausnehmen und die Sense in das Vampirgebiß einsetzen. Nun alle drei Lichter in die Kugel geben und die Dinge nehmen ihren Lauf.

Großmama

Auf dem Marktplatz mit der Oma im Haus reden, dann den Regenschirm in das Loch auf ihrem Dach stecken und noch mal mit ihr reden.

Eine Wärmflasche ist der Lohn der Arbeit. Nun in den Gemüseladen gehen und dem Händler den ECU und den Brief geben. Das Ei und den Schlüssel nehmen und die Mondlampe mit dem Schlüssel öffnen.

Blount wird nun zum Wer-Blount. Jetzt wird erstmal der Händler verhauen, die Spaghetti genommen und der Topf geöffnet.

Nun wird der Schrank heruntergeschmissen und vom Wandbrett daraufgesprungen.

In dem Loch findet Wer-Blount einen Hammer, mit dem er die Truhe einschlägt. In dieser befindet sich eine Pfeife, die er mitnimmt. Dann mit dem Hammer den Händler noch mal verhauen und den ECU mitnehmen. Erst auf den Diwan und dann auf die Feder springen, dann mit dem Hammer dem Knulch verhauen und das Horn einstecken. Zurück in der Stadt an der Tür zweimal klingeln und Blount darf in das Labor eintreten.

Hier wird nun zuerst das Wuchselexir hergestellt. Das Ei auf der Wärmflasche ausbrüten, dann die Eischale in den Mörser geben und zerstampfen. Das Eipulver herausnehmen und ablegen. Nun den Wasserhahn öffnen und Wasser in Kessel und Schüssel geben. Die Spaghetti in den Kessel legen und mit Feuerzeug den Kessel anzünden. Die gekochten Spaghetti wieder ablegen. Nun das Horn auf den Ascher legen und mit dem Feuerzeug anzünden, dann die Hornasche wieder ablegen. Jetzt der Reihe nach Schale, Spaghetti und Hornasche in den Mixer geben und den Mixer in Gang setzen.

Mit dem fertigen Produkt den Boa Boa wachsen lassen und dann das Ganze noch einmal und in die Flasche füllen. Fertig ist das Wuchselexir.

Zurück in der Stadt die Knospe und den Trieb vergrößern, das Ei mit der Wärmflasche ausbrüten und dann den Kaukasier mit dem Elexir wachsen lassen. Fulbert den Stengel hochschicken und den Brief nehmen. Wenn man diesen vor den Spiegel hält, kann man ein wichtiges Rezept lesen, das nicht in dem Buch im Labor zu sehen ist. Nun den Hebel am Tor betätigen und Blount auf die Kugel stellen. Fulbert zieht den Hebel nun noch mal und Blount ist auf dem Dach, wohin ihm Fulbert über die Pflanze folgt.

Fulbert spielt nun eine Brücke über die Dächer und Blount erlangt die Schuhsohle. zurück durch den Kamin und in den Laden, wo Fulbert den Knopf drückt. Blount springt nun mit dem Hammer in die Falltür und verhaut das Monster. Übrig bleibt ein Knochen, mit dem es zurück in die Stadt geht.



Speedix

Fulbert nervt die Frau, die vor Schreck eine Blume fallenläßt. Diese kann Blount mit etwas Geschick ergreifen. Mit diesen Zutaten zurück ins Labor und Speedix herstellen. Erst Wasser in den Kessel, dann die Schuhsohle rein und kochen, Sohle wieder ablegen, den Knochen zermahlen und das Pulver ablegen. Die Blüte wird destilliert. Dann der Reihe nach Schuhsohle, Knochenpulver und Blütenessenz in den Mixer und das fertige Speedix in die Flasche füllen. Das Labor wieder verlassen und Speedix trinken. Nun ist Blount pfeilschnell und bereit zu neuen Untaten. Fulbert macht wieder in altbekannter Weise eine Brücke zur Glocke, und Blount spielt die Flöte in der Glocke. Wenn das Baucasier-Weibchen angeflogen kommt, muß Blount dem Baucasier auf die Schulter klopfen.

Der sieht das Weibchen und läßt eine Feder fallen, die Blount dank Speedix knapp über dem Gully ergreifen kann.

Weiter geht es in den Laden, wo Wer-Blount den Nachttisch anhebt und Fulbert die Seife in Sicherheit bringt. Mit der Seife zurück ins Labor und Fliegix herstellen. Zuerst die Seife in die Wasserschale tauchen und den Ventilator mit dem ECU in Gang bringen. Dann den Schlüssel in die Schale eintauchen und vor den Ventilator halten. Die Seifenblase fällt in den Mixer.

Nun eine Lachträne herstellen, in dem das Memorandum destilliert wird.

Falsche Mischungen wird man mit etwas Geschick im Papierkorb los. Die Lachträne in den Mixer und dann die letzte Zutat hergestellt. Feder verbrennen und die Asche in den Mixer. Mixer starten und Fligix in eine Flasche füllen. Geschafft, auf zu neuen Abenteuern!!!

Losgedüst

Zuerst zum Messer fliegen und aufnehmen, dann mit dem Schläger die Leine geholt und eine Angel gebaut. Ab ins nächste Bild zu Kolossus und mit der Angel das Fernrohr geholt. Mit diesem kann Flug-Blount auf dem Gletscher eine eingefrorene Biene erkennen, die es zu befreien gillt. Nun mit Ooya reden, dann einen Ballon aufblasen, mit dem Ooya zu der kleinen Insel fliegen kann. Mit der Angel die Wolke zur Insel ziehen und Ooya den Busch in einen Riesen verzaubern lassen. Die Gondel mit Ballast füllen, bis sie über der Ziege steht, dann einen Sack abschneiden und die Ziege ist platt.

Wieder einen Ballon aufblasen, den Ooya ergreift. Blount muß schnell mit dem Messer in die Wolke stechen. Wenn der Riese niest, fliegt Ooya zur Geysir-Insel.

Falls es nicht beim ersten Mal funktioniert, kann Ooya Brücken aus den Steinen zaubern.

Ooya stellt sich dann auf das große Geysir und Blount hält ein anderes zu, wodurch Ooya auf die Ballon Insel fliegt.

Die Gondel mit Sand und Messer so positionieren, daß Ooya einsteigen kann und zum Gletscher kommt.

Dort befreit er die Biene. Blount nimmt die Biene auch gleich als Helfer mit. Mit vereinten Kräften nun wieder zu Kolossus. Ooya auf die Schippe stellen, und Blount einmal auf die Katapultkontrolle drücken lassen.

Dann schaut Blount in das Teleskop, wodurch Kolossus das Katapult in Gang setzt. Ooya fliegt zum Käse. Diesen verzaubert er dann auch gleich. Nun muß Blount zum Käse, genauso wie Ooya, nur daß Ooya das Katapult mit der Jagdstrecke in Gang setzt.

Blount nimmt mit der Angel den Wurm. So ausgerüstet kann Flug-Blount mit der Angel im Wolkenloch neben der Palmeninsel einen Sägefisch angeln.

Dann gilt es, einen Stein auf das Katapult zu bekommen und dieses so auszurichten, daß beim Start Kolossus der Helm vom Kopf geschossen werden kann.

Hierzu stehen am Katapult zwei Knöpfe zur Verfügung. Nun wird die Biene ins Gesicht von Kolossus geschickt. Bussi holt den Zahnstocher aus dem Zahn und steckt diesen in das Auge. Nun sieht sie im Auge das gesuchte Sandkorn, mit dem die Maschine sabotiert werden kann. Diese gilt es, an Blount zu übergeben. Im Bart versteckt sich eine Flohfamilie, die es der Reihe nach mit dem Zahnstocher auszuschalten gilt. Hierbei ist Geschick, Geduld beim Suchen der Familie und Schnelligkeit gefragt.

Nun den Zahnstocher wieder ins Auge und dann am Nasenhaar ziehen. Mit der Träne zum gelben Schal rutschen und durch das linke Ohr das Sandkorn aus dem Auge drücken. Zurück zu Blount, der mit dem Sägefisch die Hängematte durchsägt.

Gefangen!

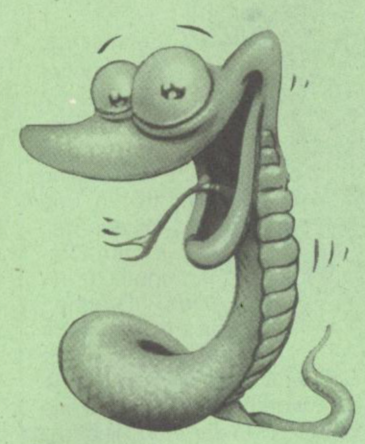
Ooya verzaubert Blount und Schatten-Blount ist geboren. Nur Schatten-Blount kann das Sandkorn aufnehmen. Dazu besorgt sich Bussi noch eine Träne und schiebt das Sandkorn auf diese.

Nun noch ein Tritt und das Sandkorn fliegt vom Schal. Schattenblount nimmt das Sandkorn und steckt es in die Maschine. Wenn diese nun in Gang gesetzt wird, gibt sie ihren Geist auf und S-Blount nimmt das Getriebe vom Boden auf.

Nun versucht er, den Roboter mit dem Messer zu reparieren, und steckt dann das Getriebe in die Öffnung.

Lohn ist eine Polle, die er Kolossus ins Gesicht packt. Bussi geht auf die Nase und wenn dann die Hand kommt, noch mal auf die Nase. Sie wird nun auf die Stirn geschleudert, wo sie die Polle nehmen kann. Nun den Zahnstocher in die Nase und die Polle vor das linke Ohr. Durch Springen auf den Kragen kann sie die Polle in das Ohr befördern. Kolossus niest und fällt aus der Hängematte.

Level geschafft und weiter geht es.



Lichterglanz

Fulbert wirft die Kerze um, und Blount nimmt die Kerze. Nun müssen beide durch die rechte Tür und erscheinen links am Regal. Blount stellt sich vor das Regal und Fulbert kriecht an der Stange hoch, schubst die Brille vom Board, macht sich sofort auf den Weg zur Bodenplatte beim Brunnen, wo er verhindern kann, daß die Brille auf dem Boden zerbricht. Nun redet Blount mit Xina. Der Wache zieht er eins mit dem Hammer über und nimmt die Pistole. Jetzt wird Xina geküßt und die Wahrsagerin ist so abgelenkt, daß Blount den Zauberstab nehmen kann. Blount setzt die Brille auf und nimmt die Zwiebel. Fulbert steigt auf das Gericht und Blount haut auf das Gemüse. Dann schnell auf den Leuchter springen und über den anderen auf das Regal zum Fenchel. Diesen einstecken und in den Topf schauen. Dann die Kerze in die drei Leuchter und mit dem Stab anmachen. Wenn die Satzreihenfolge eingehalten wird, öffnet sich der Brunnen, in dem Blount verschwindet. Dem König die Metallhand geben, worauf er dir gut gesonnen ist. Dem Mann die Zwiebel geben und die Axt klauen. Einen Teller einstecken und Tibo die Pistolle geben. Fil den Fenchel geben, was diesen sofort wieder aufbaut. Fulbert auf die Lanze und dann Blount über Stuhl und Kronleuchter zum Käfig. Aha, da ist ja seine große Liebe im Käfig. Mit dem Stab die Kerzen am Brunnen wieder in der richtigen Reihenfolge anzünden und mit Hilfe des ECU durch die Öffnung. Fulbert wieder auf das Gericht stellen und auf das Gemüse hauen. Dann die Axt in den Topf geben. Blount versteckt sich jetzt in der Feuerstelle und Fulbert kriecht am Leuchter hoch. Der Koch wirft die Axt und bei richtigem Timing fällt der Totenkopf runter. Blount nimmt nun Kopf und Axt und

geht durch den Brunnen zurück zum König. Diesem gibt er nun den Kopf. Fulbert holt eine Küchenschabe aus dem Loch und Blount gibt dem Narr den Zauberstab und einen Teller. Ist Blount schnell genug, kann er den Pantoffel aufheben. Den Puschen gibt er nun Xina. Dann endlich kann er raus aus diesem Narrenhaus und ins Labyrinth.

Labyrinth

Vom Schachbrett gleich weiter in die Werkstatt. Dort lenkt Fulbert die Spinne ab und Blount kann ins Lehrbuch gehen. Dort bekommt er Kreide. Einen Zirkel bekommt er im Bildhauerbuch. Das Pferd wird auch mitgenommen. Fulbert spielt nun im Staub, und Blount, der darunter steht, muß niesen. Die verstreuten Ziffern sammelt er alle auf. Um die neun zu bekommen, stellt sich Blount neben die Spinne und Fulbert verdunkelt den Mond im Gemälde. Auch der Pinsel wird eingesteckt. Eine Acht erhält Blount, wenn er den Zirkel auf dem Papier benutzt. Alle Zahlen außer der Null wirft er in das Tintenfaß. Dann den Pinsel eintauchen und einen Ochsen vor den Karren ins Bild zeichnen. Nun mit Fulbert auf das Geometriebuch und so lange hüpfen, bis die Pfeile herunterfallen. Diese gibt er ins Astloch im Großen Buch, worauf er den Bogenschützen bekommt. Die Seite umblättern und mit dem Pinsel den Weg weitermalen und dem Ritter das Pferd geben. Auf der nächsten Seite den Pinsel zweimal benutzen, um die Mandoline zu bekommen. Mit der Axt das Lineal zerhauen, um Holz zu bekommen. Den ECU in den Karren einsetzen, um an den Marmor zu kommen. Nun zurück zum Schachbrett. Mit der Kreide eine Figur auf das Holz malen und mit dem Zirkel auf den Marmor. Nun je nach Material Holzschneider, Meißel und Hammer benutzen, um die Figuren zu bearbeiten.

Dann die Figuren in Farbe tauchen und mit Pinsel vollenden. Mit beiden Händen mit den Bällen jonglieren, und das Schwein bekommt einen Riß. Da den ECU reinwerfen, und wenn die große Mandoline nun richtig mit beiden Händen gespielt wird, versteinert Orthello. Mit ihm wird nun die Anstandsdame vom Schachbrett verjagt. Der Bogenschütze kann die beiden Wachen erledigen und den Schlüssel vom Turm schießen, wenn er auf den richtigen Feldern steht. Dazu aber vorher die Spielregeln im Buch lesen. Den Liebhaber nun auf das blaue Feld mit dem Mandolinenzeichen und die kleine Mandoline von ihm spielen lassen. Dann kann er mit dem Schlüssel in den Turm. Nun zieht der Mörder den Hebel am Turm, und der Henker verschwindet. Der Reiter bekämpft die Soldaten des Königs, die recht und links auf den freien Feldern neben dem König auftauchen. Er darf sich so bewegen, wie der Springer im richtigen Schach. Dann bleibt er auf einem der freien Felder stehen. Der Bogenschütze wird so gestellt, daß er das andere freie Feld anvisiert. Wenn der Mörder nun die Axt nimmt, um den König zu meucheln, kann dieser nicht mehr ausweichen. Es geht dem Ende zu, auf in den nächsten Level.

Spiegelei

Das Ei in den Zauberspiegel halten, dann an Spiegel-Blount durch die Öffnung weitergeben, der das Küken dann in den Abmagerungsspiegel hält. Dann zurück an Blount, der das Magerküken in das kleine Loch hält und so der Zeiger betätigt wird. Dann das Magerküken zweimal in den Mastspiegel halten und das Mastküken an Spiegel-Blount geben, der es in das große Loch hält. Der Dämon erwacht nun. Weiter geht es ins Gehirn, wo Wer-Blount die Vitrine einschlägt und Blount den Knopf sooft drückt, bis Kolossus erscheint. Dem haut Wer-Blount nun ins Gesicht und Blount nimmt das Sandkorn. Wer-Blount stellt die Weiche, so daß Blount mit der Lore bis zum Seerand kommt. Dann fährt auch Wer-Blount mit der Lore zum See und springt in diesen. Blount gibt das Sandkorn nun in ein Auge im See. Wenn der Fisch in der Blase auftaucht, springt einer von beiden mit der Lore über ihn hinweg, dann muß Wer-Blount die Weiche wieder gerade stellen, damit Blount mit der Lore auf den Fisch stellen kann, um mit diesem zu der Flöte zu gelangen. Nun muß Wer-Blount mit dem Fisch zu der Pfeife, da nur er sie aus dem Fels ziehen kann. Danach muß dann Blount die Pfeife aufnehmen. Das Elixir mit der Blume am Gehörgang benutzen und Fulbert raufjagen. Dann kann Blount in den Gehörgang treten und mit der Pfeife den Drachen rufen. Den Drachen nun mit dem Elixir vergrößern und die Pfeife mit der Palisade benutzen, worauf der Drache diese verbrennt. In der Truhe liegt die Salbe. Nun mit dem Drachen zu den Körnern fliegen und ein Masthuhn auf diese loslassen. Das Huhn bekommt man durch Hantieren mit den Spiegeln, aber es muß ein Masthuhn sein.

Dann das Wahnsinnskorn aufnehmen und zurück zum Dämon. Diesem das Korn geben. Nun nimmt Blount die Schönkeitscreme vor dem Schönheitsspiegel und zeitgleich Spiegel-Blount die andere Creme vor dem Häßlichkeitsspiegel. Auf in den letzten Level.

Zeitsalat

Zuerst den positiven Pol befragen und den Zeitfaden auflesen, der herunterfällt. Das Gatter an der linken Klingel mit der Axt zerschlagen und die Mauer an der anderen Klingel mit dem Hammer zerhauen. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt. Beide Klingeln der Reihe nach drücken, und wenn beide Hände die Kette spannen, auf die Kette gehen und die Partition aus dem Becken holen. Diese wieder in das Becken werfen und noch mal beide Klingeln drücken. Wieder auf die Kette steigen und in das Becken springen. Als Lohn gibt es eine gelbe und eine rote Partition. Die gelbe steckt man dem Engel in den Halter, die rote dem Dämon. Nun dem Engel den ECU in die Aurole werfen und mit dem Hammer auf die Wolke hauen. Die beiden Noten mit dem Zeitfaden verbinden und noch mal beide Hände rufen. Diese verbinden beide Noten mit einem Knoten.

That's Life,The End

Privateer

Nach rund zweiwöchigem Kampf mit Piraten, Retro's und Kilrathi's kann uns Privateer Thomas Härtel aus Chemnitz ausführliches Kartenmaterial zum Gemini-Sektor zur Verfügung stellen. Damit sollte es jedem Händler und Neueinsteiger möglich sein, eine günstige und vor allem gewinnbringende Handelsroute zu finden. Der Söldner wiederum kann auf einen Blick sehen, wo er sein Raumschiff reparieren oder ausrüsten lassen kann und auf welcher Basis die entsprechende Gilde ansässig ist.

Privateer

Cpt. Joseph "Joe" Nole und Cpt. Thomas "King" Doom, alias Thomas Illetschko und Markus Ebenhöh aus Wien, haben ihre Karrieren als Raumpiloten erfolgreich abgeschlossen. Hier ihre wertvollen Aufzeichnungen.

Allgemeine Tips

1. Wie kommt man schnell, mit wenig Aufwand zu viel Geld?

Dazu gibt es den legalen und den illegalen Weg:

– Legal

Es zahlt sich auf jeden Fall aus, bei den beiden Gilden Mitglied zu werden, da diese wesentlich lukrativere Aufträge zu bieten haben. Man sollte immer drei gleiche Aufträge annehmen, denn auf diese Weise wird man für ein und denselben Auftrag dreimal ausbezahlt. Als besonders schnell und unproblematisch haben sich dabei Patrouillenflüge herausgestellt.

Z. B.: Man nimmt im System Troy einen Auftrag an, alle fünf Nav. Points anzufliegen. Dieser sollte mindestens 10000 Credits einbringen. Nun durchsucht man alle Mission-Computer, ob man noch zwei solche Aufträge bekommt. Andernfalls speichert man ab, lädt neu und kann nun aus neuen Missionen wählen. Den Auftrag selber erfüllt man am besten, indem man von Nav. Point zu Nav. Point fliegt (Achtung, man muß bis 2000 m heranfliegen!) und sich dabei gar nicht um seine Feinde kümmert. Und schon hat man wieder 30000 verdient.

Später, wenn man sich einen Jump-Drive gekauft hat, kann man auch dazu übergehen, Handelsaufträge aus der Merchants-Guild anzunehmen. (Wie oben kann man ein und dieselbe Raumstation für verschiedene Auftraggeber anfliegen.) Bei diesen verdient man zwar mehr, muß aber länger und ohne Zwischenlandung fliegen.

PRIVATEER

Asteroids .... AS
Merchant's Guild .. HG
Mercenaries Guild . SG
Ship Dealer .... SD

Humboldt-Quadrant

Nav			SD	SG	HG	AS
119CE	- no Bases					
CM-N1054	- no Bases					
Freyja	- no Bases					
Junction						
3	Burton	Agricultural Planet	xx		xx	
7	Speke	Pleasure Planet		xx	xx	
9	Victoria	Agricultural Planet		xx	xx	
Padre						
1	Magdaline	Pleasure Planet				
Pender's Star	- no Bases					
Pentonville						
1	Oakham	Pirate-Base				xx
Prasepe						
3	Saratov	Mining Base			xx	xx
Pollux						
3	Remus			xx	xx	
Pyrenees						
3	New Iberia	Agricultural Planet			xx	
6	Basque	Mining Base	xx	xx	xx	xx
Troy						
2	Achilles	Mining Base	xx	xx	xx	
4	Hector	Mining Base	xx	xx	xx	
6	Helen	Agricultural Planet	xx		xx	
Varnus						
1	Rodin	Agricultural Planet	xx	xx	xx	
3	Rilke	Refinery Base				

Potter-Quadrant

Nav			SD	SG	HG	AS
41-GS - no Bases						
44-P-IM - no Bases						
Aldebaran						
2	Matahari	Pleasure Planet		xx	xx	
Auriga						
1	Beaconsfield	Refinery Base	xx	xx	xx	
4	Elysia	Agricultural Planet		xx	xx	
DN-N1912						
1	N1912-1	Pleasure Planet	xx	xx	xx	
Hind's Variable N.						
2	Meadow	Refinery Base	xx		xx	
4	Oresville	Agricultural Planet		xx	xx	
Manchester						
1	Thisbury	Refinery Base	xx		xx	
3	Wickerton	Refinery Base		xx	xx	
Metsor - no Bases						
Newcastle						
3	Liverpool	Refinery Base		xx	xx	
New Constantinople						
5	New Constantinople	Government Base	xx	xx	xx	
6	Edom	Agricultural Planet			xx	
New Detroit						
5	New Detroit	Industrial Planet	xx	xx	xx	
ND-57						
3	New Reno	Pleasure Planet		xx	xx	
Oxford						
4	Oxford	University Planet	xx	xx	xx	
Raxis						
2	Trinsic	Agricultural Planet		xx	xx	
3	Gracchus	Refinery Base	xx	xx		

– Illegal:

a) Man kauft sich einen Tractor-Beam und geht auf Merchant-Jagd. Das sieht so aus: Man startet aus der Station und sucht sich den nächsten Merchant (am besten einen Drayman). Schießt ihn kaltblütig ab und sammelt seine Güter ein. Hat man noch Platz im Laderaum und sind keine feindlichen Schiffe in Sicht, kann man sich noch einen weiteren Merchant schnappen. Man sollte sich dabei aber nicht zu weit von der Station entfernen (vor allem, wenn man noch schwach ausgerüstet ist) da man sich so immer in diese flüchten kann. Ein Drayman bringt zirka 10000 Credits.

b) Handel mit Schmuggelware (z.B.: Brilliance aus Pentonville) nach Troy bringen.

Achtung! Falls Ihr Euch als Piraten versucht, müßt Ihr auch gegen Confederation und Militia kämpfen. Daher solltet Ihr gut ausgerüstet sein.

2. Die Ausrüstung

Nachdem Ihr jetzt wißt, wie Ihr zu Geld kommt, verraten wir Euch auch, was Ihr damit anfangen könnt.

Unserer Meinung nach hat sich die Centurion als das einzig wahre Raumschiff herausgestellt, da sie am schnellsten ist und man sie am besten bewaffnen kann. Deswegen solltet Ihr Euer sauer verdientes Geld erst gar nicht an andere Flieger verschwenden. Es zahlt sich aber auf jeden Fall aus, sich jedes Raumschiff anzuschauen (schließlich habt Ihr ja für die Grafik bezahlt!).

Hier ist unsere Empfehlung:

1. Zwei Massdriver: damit Ihr Euch wehren könnt.

2. Afterburner: damit Ihr Euch erst gar nicht wehren müßt, sondern statt dessen heldenhaft einen taktisch klugen, geordneten Rückzug antreten könnt. Kämpfen macht zwar Spaß, kostet aber nur Zeit.

3. Engine Upgrade 1: damit Ihr genug Energie für Afterburner, Shield und Waffen habt. Das kostet Euch alles in allem 15250 Credits. Mehr würden wir nicht in eine Taurus investieren.

Nun heißt es noch mehr Geld verdienen, um sich eine Orion zu kaufen, mit der man wesentlich schneller an noch mehr Geld rankommt (mehr Speed,...). Dazu braucht Ihr zirka 72000, um nicht mit einem unbewaffneten und ungeschütztem Raumschiff dazustehen. Nachdem Ihr Euch entsprechend ausgerüstet habt (wie oben + Plasteel-Armor, Shield 1), geht es weiter mit dem Sparen, bis Ihr die nötigen 134250 Credits für eine Centurion + Grundausrüstung (aber diesmal mit Tungsten-Armor) verdient habt.

Jetzt haben wir das Raumschiff in dieser Reihenfolge (weitere 210000 ohne Waffen) ausgebaut:

1. Engine Upgrade 3: damit Ihr den nötigen Saft für die nächsten Extras habt.

2. Shield 3: damit Ihr in Zukunft etwas entspannter herumfliegen könnt.

3. Repair Droid: damit Ihr das Geld vom lästigen Reparieren sparen könnt.

Waffen und Armor müssen leider noch immer in den Stationen repariert werden.

4. Rear Turret + 2xLaser + Tractor Beam: damit Ihr in Zukunft lästigen Verfolgern eine Lektion erteilen könnt. Wir bevorzugen hinten Laser, da er die größte Reichweite hat und schnell nachlädt.

5. 2x Missile Launcher: damit Ihr Euch lästige Arbeit erspart. Entweder mit IR oder FF Missiles bestücken.

6. ECM 3: damit Ihr auch den letzten Ausrüstungsgegenstand habt.

7. Waffen: nach Wahl. Wir empfehlen 4 Plasma-Guns (langsam, aber sehr stark!).

Allgemein: Jump-Drive, Karten, und Radar könnt Ihr beim Verkauf Eures Raumschiffes behalten. Deshalb könnt Ihr sie kaufen, wann immer Ihr wollt und dies als sinnvoll erachtet.

Jump-Drive: Notwendig, wenn Ihr Troy verlassen wollt.

Karten: Notwendig, wenn Ihr den Humboldt-Quadranten verlassen wollt.

Radar: Nützlich, um Feinde von Freunden zu unterscheiden, bzw. um Missiles zu locken. Auch hier gilt: Kein Geld für Übergangslösungen verschwenden, sondern gleich das Top-Modell (B. & S. Omniscience) anschaffen.

Allgemeine Flugtips

– Grundsätzlich empfiehlt es sich, das Shield nur auf der zweiten Stufe zu verwenden, da dies im allgemeinen ausreicht und man so genug Energie für Afterburner und die Waffen hat.

– Manche Feinde kann man durch Kommunikation besänftigen. Obwohl echte Privateers keine Gnade kennen, könnt Ihr sie ja auch einmal verschonen.

– Asteroiden: Jeder kennt sie, jeder liebt sie! Flog man in Wing Commander I & II noch, ohne diese zu bemerken mit Afterburner durch jedes Asteroidenfeld hindurch, haben sie sich in Privateer zu einem nicht zu unterschätzenden Störfaktor entwickelt.

Vermeidet unnötiges Fliegen und vor allem Kämpfe in Asteroidenfeldern! Also, wenn es sich nicht vermeiden läßt, fliegt langsam (300mps). Falls aber Feinde auftauchen sollten, versucht so schnell wie möglich (aber vorsichtig!), das Feld zu verlassen, um Euch dann draußen um sie zu kümmern. Dazu gibt es ein paar Tricks:

1. Zu Hilfe kommt uns hier ein verblüffendes Phänomen. Eigentlich sollte man annehmen, daß Asteroiden nur dumm in der Gegend herumstehen und darauf warten, daß ein unvorsichtiger Pilot in sie hineinfliegt. Aber nicht so in dem phantastischen Universum von Privateer. Hier haben Asteroiden die seltsame Angewohnheit, Euch immer entgegenzukommen und diesen Kurs und Geschwindigkeit auch beizubehalten. Dies kann man sich zunutze machen. Fliegt kurz in die entgegengesetzte Richtung, bis Euch ein paar Asteroiden entgegenkommen. Nun dreht schnell um und fliegt hinter ihnen her. Solange sie im Bild sind, werden keine neuen mehr auftauchen. Mit ein bißchen Übung werden so Asteroiden zu einem harmlosen Nebeneffekt.

2. Privateers, denen der direkte, brutale und kompromißlose Flugstil mehr liegt, können auch noch auf eine andere Weise in Asteroidenfeldern schnell vorankommen. Fliegt mit Afterburner und wechselt in kurzen (aber nicht zu kurzen) Abständen leicht die Richtung. So daß Ihr Euch zwar immer noch Eurem Ziel nähert, aber auf Grund von oben genannten

Clarke-Quadrant

Nav			SD	SG	HG	AS
41-GS - no Bases						
Blockade Point Alpha - no Bases						
Blockade Point Charlie - no Bases						
Blockade Point Tango - no Bases						
CMF-A - no Bases						
Lisacc						
1	Lisacc	Mining Base	xx	xx		xx
Mah'Rahn - no Bases						
Midgard						
4	Heimdel	Agricultural Planet	xx	xx	xx	
Nitir						
5	Nitir	Agricultural Planet	xx		xx	
Perry						
4	Anapolis	Refinery Base	xx	xx		
9	Perry Naval Base	Military Starbase	xx	xx	xx	
Ragnarok						
3	Mjolnar	Agricultural Planet				xx
Rikel						
3	Siva	Agricultural Planet			xx	
4	Vishnu	Mining Base	xx	xx		xx
Sumn-Kp'ta - no Bases						
Surtur						
2	Surtur	Agricultural Planet	xx		xx	
Tingerhoff						
3	Munchen	Refinery Base		xx	xx	
5	Bodensee	Agricultural Planet	xx		xx	
Tr'Pakh - no Bases						

Naturphänomen, Euch nie Asteroiden direkt entgegenkommen. Dies funktioniert fast immer. Wichtig ist dabei der richtige Rhythmus. Voraussetzung, um diesen Trick gut umsetzten zu können, ist leider ein schneller Rechner, da die Steuerung sonst zu sehr nachhängt.

– Wann immer Euch Flieger (vor allem kleinere) besonders lästig sind oder Ihr sie aus einem anderen Grund schnell loswerden wollt, rammt sie einfach mit Afterburner. Eure Shields sind im allgemeinen besser.

– Große langsame Schiffe könnt Ihr, nachdem alle anderen kleineren vernichtet worden sind, bequem zerstören, indem Ihr sie auf 4500 m herankommen laßt, dann mit ihrer Geschwindigkeit vor ihnen herfliegt und sie langsam aber sicher mit Euren hinteren Waffen abschießt. Meistens fliegen sie einfach stur weiter.

– Verschießt Eure Missiles nicht an kleinen, leicht zerstörbaren Gegnern (z.B. Talons).

– Falls Ihr bei einem größerem Gemenge stark beschädigt worden seid, flüchtet und laßt dabei Euren Repair-Droid die nötigen Reparaturen durchführen.

Sprecht, wann immer Ihr könnt mit dem Barkeeper. Er liefert wertvolle Hinweise zur Lösung des Spiels. (Die Ihr eigentlich nicht mehr braucht, wenn Ihr diese Lösung gelesen habt!)

Die Story

– New Detroit

Falls Ihr Euch stark genug fühlt, könnt Ihr jederzeit mit der eigentlichen Geschichte beginnen. Sie nimmt ihren Anfang in einer kleinen miesen Bar auf dem von immerwährenden Sonnenschein gesegneten Planeten New Detroit im New Detroit. Dort treffen wir Sandoval, von dem wir schon einiges gehört haben. Er bietet uns einen eigentlich recht harmlos klingenden Auftrag an. Nämlich Eisen nach Liverpool / Newcastle (Basis / System) zu transportieren. Als Anzahlung jedoch gibt er uns ein Alien Artifact, wegen dem er von allen gejagt wird. Wir nehmen natürlich an, und begeben uns sofort auf den Weg. Auf dem Weg sollte es eigentlich keine außergewöhnlichen Schwierigkeiten geben. Wenn wir jedoch zurückkommen, um das Artifact zurückzugeben und uns unser Geld zu holen, treffen wir statt Sandoval Tayla. Sie erzählt uns, daß Sandoval umgebracht worden sei und verspricht uns, Informationen über das Artifact zu geben, wenn wir Plastics zu dem geheimen Piratenstützpunkt in Oakham / Pentonville bringen. Neugierig, wie wir nun einmal sind, nehmen wir den Auftrag an. Da die Piraten nun auf unserer Seite stehen, sollte es auch bei diesem Auftrag keinerlei Probleme geben. Achtung: Der Piratenstützpunkt liegt in einem Asteroidenfeld.

– Oakham

Dort angekommen, stellt uns Tayla vor die Wahl, entweder Brilliance nach Hector/Troy zu schmuggeln oder nichts über das Artifact zu erfahren. Da wir es mit dem Gesetz noch nie so genau genommen haben, übernehmen wir auch diesen Auftrag ohne Skrupel. Dabei empfiehlt es sich, gleich eine Ladung Brilliance selber zu schmuggeln. Achtet beim Zurückfliegen nach Oakham auf die Piraten im Asteroidenfeld. Die nächsten beiden Aufträge, die sie uns gibt, sehen genauso aus, mit dem Unterschied, daß wir diesmal nach New Constantinople/New Constantinople fliegen müssen. Dabei taucht ein Privateer namens William Riordian auf, der unbedingt abgeschossen werden will. Haben wir diese Aufträge erfolgreich erfüllt, erhalten wir zwar ein Secret Compartment, das uns in Zukunft das Schmuggeln erleichtern wird, dafür bleiben die versprochenen Informationen aber aus. Statt dessen schickt sie uns weiter nach New Constantinople/New Constantinople, wo sie ein Treffen mit Roman Lynch dem Unterweltboß des Gemini-Sektors arrangiert hat.

– New Constantinople

Dieser soll uns weiterhelfen. Doch statt den erhofften Informationen bekommen wir nur einen erneuten Auftrag. Diesmal sollen wir Captain Seelig von der Hooded Hawk liquidieren. Wir finden ihn in Pentonville beim Erreichen des Systems. Nun sollen wir Waffen nach Siva/Rikel bringen. Klingt eigentlich recht einfach, allerdings wartet im Asteroidenfeld beim Betreten des Rikel Systems ein gewisser Salman Kroiz auf uns. Doch auch dieses sollte mit oben genannten Tips kein Problem sein. Dem nicht genug, sollen wir als nächstes Lynchs Cousin Regis aus der Patsche helfen, indem wir ihn nach Romulus/Castor bringen. Dabei muß man nur auf die Schiffe der Confederation achten. Als wir zurückkommen, fällt uns zunächst auf, daß Romans Helfer Miggs fehlt. Roman erklärt uns, daß die einzige Möglichkeit an die Informationen ranzukommen, ein Mann Namens Smythe ist, der Zutritt zu der großen Bibliothek in Oxford hat, aber im Augenblick leider auf Liverpool/Newcastle festsitzt. Beim Hinflug wird uns auch der Grund von Miggs Verschwinden klar. Er wartet nämlich schon auf uns, um uns das Artifact für sein Herrchen Lynch abzuknöpfen. Eigentlich dumm von ihm, da wir ihn jetzt leider kaltblütig töten müssen. Seine rhetorisch hochwertigen Kommentare werden uns fehlen. Da von Lynch keine Hilfe mehr zu erwarten ist, machen wir uns selber auf den Weg nach Oxford.

– Oxford

Um Zugang zur Bibliothek zu bekommen, muß man zunächst ein paar Missionen fliegen. Sind Euch die Defense-Missionen aus WingCommander auch schon abgegangen? Keine Angst, hier sind sie! Zunächst sollen wir nämlich Hunter Toth von Nav. Point 3 abholen und sicher nach Oxford eskortieren. Da die Retros netterweise erst angreifen, wenn man mit Toth gesprochen hat, läßt man dies schön bleiben und wartet, bis dieser sicher in Oxford angekommen ist. Falls Ihr jetzt glaubt, die Mission geschafft zu haben, irrt Ihr Euch trotzdem. Denn man muß erst die Retros abschießen. Da sie aber jetzt beim falschen Punkt auftauchen, hat man jetzt genug Zeit, sie vorher abzufangen. Die nächste Mission besteht im wesentlichen darin, alle Piraten im System zu vernichten. Hat man dies erledigt, darf man zur Belohnung wieder jemanden beschützen, mit dem Unterschied, daß die auftauchenden Demons ausschließlich auf uns losgehen! Also laßt Euch Zeit, dann dürfte diese Mission kein Problem darstellen. Zum Schluß wieder ein etwas anspruchsvollerer Auftrag. Man soll einen Drayman von Nav. Point 1 abholen, nur daß die Piraten diesmal schon da sind. Wichtig, laßt Euch nicht zu weit vom Drayman wegtreiben, da die zweite Welle direkt bei ihm auftaucht. Nun haben wir endlich Zugang zur Bibliothek und können das Artifact untersuchen. Daraufhin erfahren wir vom Computer, daß der einzige, der uns weiterhelfen kann, ein gewisser Dr. Monkhouse ist, der zur Zeit auf Palan/Palan festsitzt.

– Palan

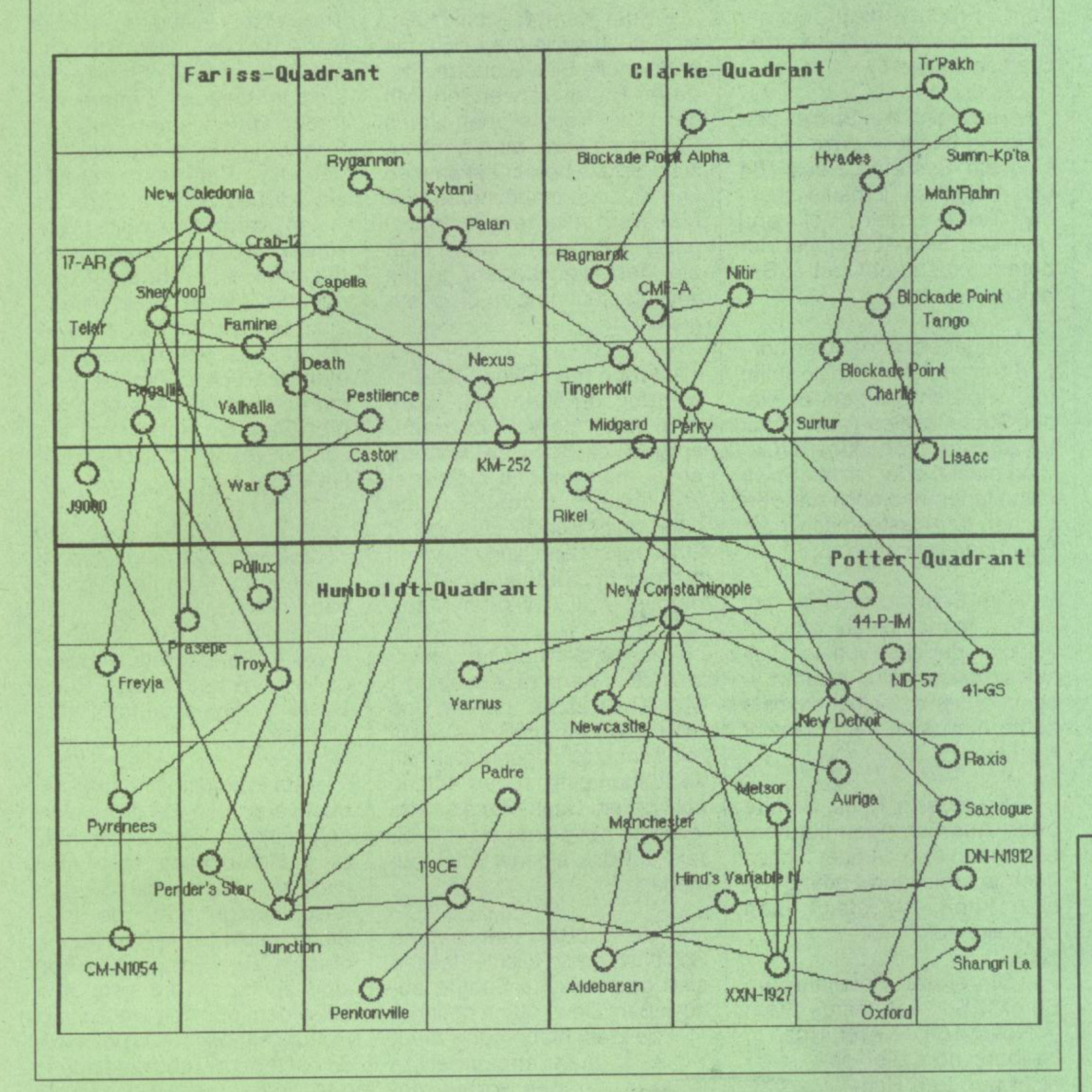
Er weigert sich aber, mit uns zu kommen, solange die Blokkade der Bronte Cooperation aufrecht ist. Wir fliegen deshalb zu anderen Basis Basra, wo wir Lynn Murphy finden. Sie gibt uns die Aufträge, zuerst zweimal Nachschub bei Nav. Point 1 abzufangen und anschließend die Blockade selber zu vernichten. Umgeht das Asteroidenfeld zwischen Palan und Basra. Bei der zweiten Mission kommen auch Centurions vor. Hebt Euch die Missiles für sie auf. Dr. Monkhouse kommt nun mit nach Basra und gibt uns dafür den zweiten Teil des Artifacts. Es handelt sich dabei um eine Art Schatzkarte, die uns in unbekanntes Gebiet führt.

– Ryganнon

Wir melden uns also zu Exploratory Service in Ryganon/Ryganon. Dort erteilt uns

Fariss-Quadrant

Nav			SD	SG	HG	AS
17-AR - no Bases						
Capella - no Bases						
Castor						
1	Romolus	Mining Base		xx	xx	
Crab-12 - no Bases						
Famine - no Bases						
J9000 - no Bases						
KM-252						
1	Smallville	Pirate Base				
New Caledonia						
2	Glasgow	Refinery Base		xx	xx	
6	Edinburgh	Refinery Base	xx		xx	
Nexus						
3	Macabee	Mining Base		xx	xx	xx
Palan						
4	Palan	Agricultural Planet	xx			
5	Basra	Refinery Base	xx		xx	
Pestilence - no Bases						
Regallis						
5	Kronecker	Mining Base		xx	xx	xx
Rygannon						
2	Rygannon	Mining Base	xx	xx		
Sherwood						
3	Tuck's Pirate Base	Pirate Base				xx
Telar - no Bases						
Valhalla						
1	Valkyrie	Mining Base		xx	xx	xx
War - no Bases						
Xytani - no Bases						



Taryn Cross den Auftrag, im Gamma System vier Nav. Points anzufliegen. Dort gibt es wie beim Sprung in das System auch noch bei den Nav. Points 2 und 4 Asteroiden und außerdem auch noch einige Piraten. Der nächste Auftrag sieht genauso aus. Diesmal müssen wir ins Beta System. Cross sagt uns, daß wir nach einem Piloten namens Garrovick Ausschau halten sollen. Wir finden ihn bei Nav. Point 3. (Asteroids bei 2,4 und 5). Er scheint jedoch verrückt geworden zu sein und greift uns an. Wir töten ihn. Zurückgekommen erhalten wir sofort den nächsten Auftrag. Diesmal ist das Gamma System dran (Asteroids bei 1,3,4,5). Dort wimmelt es nur so von Kilrathis. Achtung, die Gothris können auch nach hinten schießen, deshalb sollte man für sie immer ein paar Missiles zur Verfügung haben. Dies ist eine der schwierigsten Missionen.

Jetzt solltet Ihr Eure schlechteste vordere Waffe verkaufen. Nun fliegen wir in das Delta Prime System, wo wir eine Derelict Base finden. Wir landen voller Erwartungen und untersuchen sofort den Fighter, den wir dort finden. Die Waffe nehmen wir mit. Beim Zurückfliegen fällt uns ein lästiges Raumschiff auf, das scheinbar unverwundbar ist. Also flüchten wir so gut es geht (Asteroids!!!). Zum Glück konnten wir auf der verfallenen Basis auftanken! Cross zahlt uns aus, und verschwindet. Nun stehen wir etwas ratlos da. Ist das alles? Dummes Ende! Doch ein echter Privateer gibt nicht auf. Nachdem wir zum hundertsten Mal versuchen, ob Admiral Terrell in der Perry Naval Base/ Perry, nicht doch an unserer neuen Waffe interessiert ist, fliegen wir frustriert nach Troy zurück, wo alles seinen Anfang nahm. (Ihr könnt den Teil mit Admiral Terrell ruhig auslassen.)

– Troy

Dort begrüßt uns Cpt. Sandra Goodin. Sie teilt uns mit, daß Terrell nun doch Interesse an uns hat. Etwas verärgert fliegen wir wieder zu ihm zurück.

– Perry

Er informiert uns darüber, daß uns die Confederation am liebsten als Köder opfern würde und schickt uns zu Commodore Reisman. Man sollte in Nitir / Nitir zwischenspeichern. Beim Jumppoint nach Blockadepoint Tango treffen wir auf ein neues Raumschiff. Es handelt sich dabei um friedliche Steltek. Im Tausch gegen Informationen laden sie die neue Waffe so auf, daß wir damit das lästige Ding zerstören können. Gesagt, getan! Wir nehmen im Tango-System Kontakt mit Reisman auf, worauf es auch sofort erscheint. Nachdem Ihr dem belustigendem Schauspiel eine Zeitlang beigewohnt habt, beschließt Ihr, einzugreifen und es nur!!!! mit der neuen Waffe zu vernichten. Nach dem viel zu kurzem Abspann geht's zurück nach Perry Naval Base/Perry, wo Ihr mit Terrell sprecht und somit die letzte vorgegebene Mission geschafft habt. Anschließend begebt Ihr Euch auf die Suche nach den Special Operations und verbringt glücklich und zufrieden Euer Privateer-Leben.

Frontier – Elite 2

Elite-Fan Rüdiger Psotta aus Staufenberg meldet sich aus der Milchstraße zurück und kann mit einigen Einsteigertips weiterhelfen. Laut letzten Meldungen von Programmierer David Braben treiben auch die Thargoiden in einem versteckten Winkel der Galaxis wieder ihr Unwesen. Wer also diese Geheimmissionen entdeckt, der sollte uns unbedingt schreiben. Für den schnellsten Raumprospektor wird uns bestimmt was Besonderes einfallen.

Jetzt aber zurück zu Rüdigers Tips:

– Zuerst etwas zum Autopilot: Man sollte immer einen im Schiff mitführen, auch wenn er einige kleine Fehler hat. Z.B. klappen Landungen auf Planeten fast ausschließlich dann, wenn man mit höchster Zeitbeschleunigung fliegt, ansonsten zerschellt man meist auf der Planetenoberfläche.

– Insbesondere, wenn man unter Zeitdruck steht, nicht mit Autopilot fliegen. Statt dessen, solange noch genug Treibstoff übrig ist, bis zur Hälfte der Strecke zum Zielplaneten beschleunigen, danach das Schiff um 180 Grad drehen und abbremsen. Dadurch kann man u.U. sehr viel Zeit sparen.

– Beim Anflug an Orbitalstationen kann man sogar problemlos noch mehrere tausend km/s schnell sein; das Schiff wird automatisch abgefangen, wenn man ziemlich genau auf den Zielplaneten zufliegt, in einer Entfernung von ungefähr 0,2 AU den Autopiloten einschaltet und dann mit hoher Zeitbeschleunigung weiterfliegt. Da man durch diesen kleinen Trick sehr viel Zeit sparen kann, sollte man Systeme mit Orbitalstationen bevorzugen

– Militärische Antriebe immer vorziehen: Es kann mehr Fracht geladen werden; Systeme, in denen der von ihnen erzeugte radioaktive Abfall illegal ist, entweder meiden oder abspeichern und mehrmals anfliegen (z.B. Sol-System).

– Importgüter eines Systems werden oft von Privathändlern gesucht, die den doppelten Marktpreis bezahlen, daher vor dem Frachtverkauf immer zuerst auf dem Schwarzen Brett nachsehen.

– Zu Beginn des Spiels überwiegend handeln; dazu bieten sich die Systeme Ross 154 und Arcturrus (Tierhäute/lebende Tiere) oder Sol und Barnards Stern (Computer/Roboter/Luxusgüter/Obst & Gemüse) an

– Ungesetzliche Güter bringen am meisten Profit; sollte man erwischt werden, entweder Strafe zahlen (wenn man trotzdem noch genügend Gewinn macht) oder letzten Spielstand laden und noch mal versuchen (am besten nach jeder Landung abspeichern).

– Am Schwarzen Brett gibt es fast immer einen "echten" Händler, der nicht von der Polizei ist. Dieser ist in jedem System immer derselbe; deshalb sollte man sich sein Gesicht merken.

– Erst dann neue Schiffe oder Ausrüstungen kaufen, wenn man sich darüber hinaus noch ausreichend Ladung leisten kann; so steigt man schneller auf.

– Die ersten Spieljahre im Bereich Sol – Barnards Stern – Ross 154 – Arcturrus bleiben; dort gibt es nicht nur gute Handelsrouten, sondern auch die meisten Aufträge des föderativen Militärs (v.a. im Sol System).

– Zum Kampf: Meiner Ansicht nach sollte man nicht die traditionelle Elite-Steuermethode im Raum verwenden. Mit der Links-Rechts/Oben-Unten Steuerung kann man gegnerische Schiffe besser bekämpfen und präziser manövrieren. Bei Manövern, die geringe Bewegungen erfordern, sollte man die Maus verwenden, da die Joysticksteuerung zu grob reagiert.

– Wenn man seine Elite-Bewertung erhöhen will, sollte man nach dem Hyperraumsprung einige Zeit warten, bevor man auf den Zielplaneten zufliegt; dadurch greifen dann mehr Schiffe an. Dies ist jedoch erst dann sinnvoll, wenn man einen Strahlenlaser hat, möglichst 4 MW oder mehr.

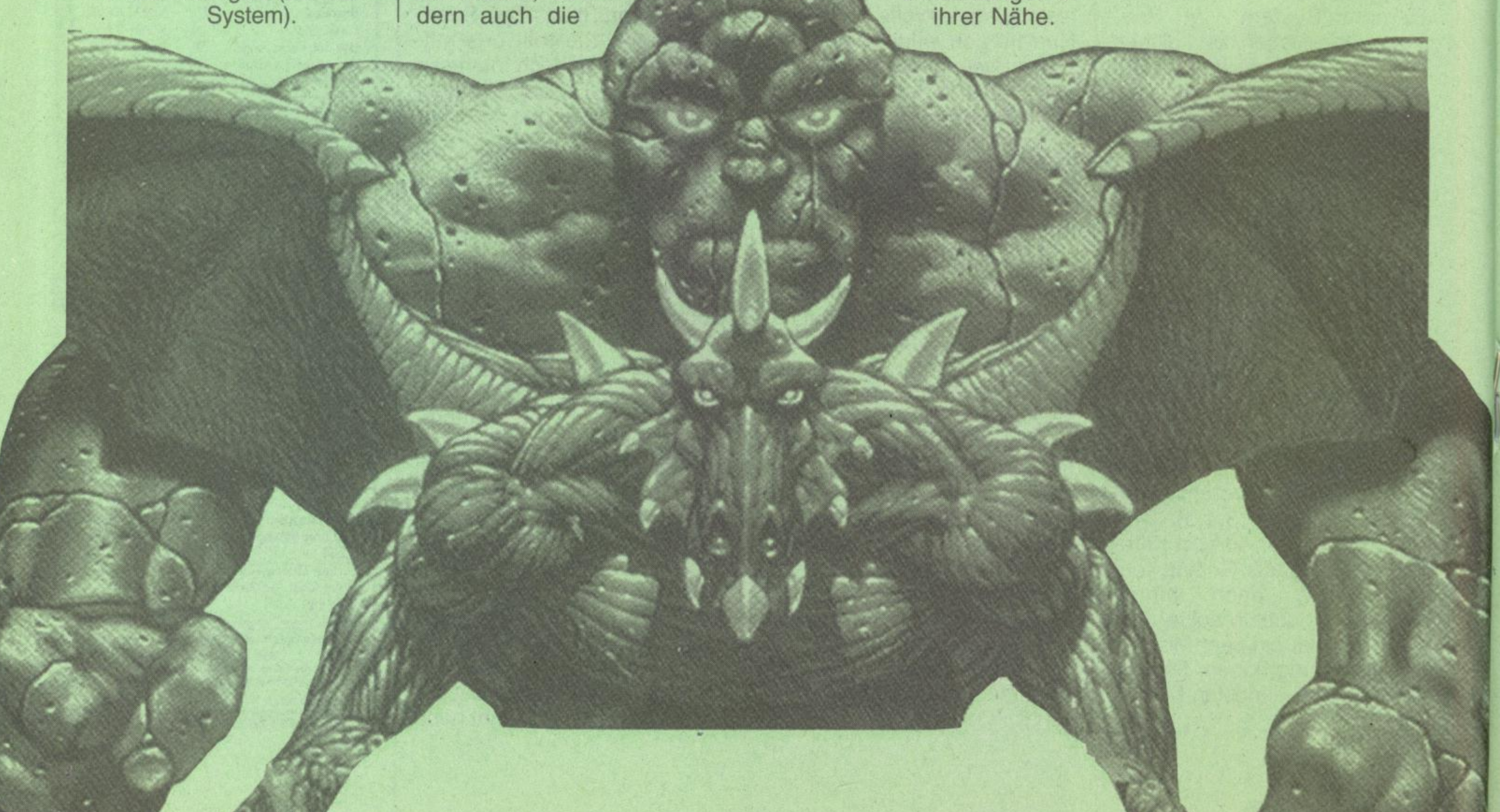
– Kleine Schiffe sind schwer zu treffen; wenn sie nur einen 1 MW Puls-Laser haben und man selbst ein größeres Schiff mit Schutzschildgenerator hat, sollte man einfach den Antrieb abschalten. Dann sind sie recht leicht zu treffen, da sie nun direkt auf das eigene Schiff zufliegen.

– Je größer das eigene Schiff ist, desto leichter lassen sich gegnerische Schiffe abschießen. Denn durch geringere Beschleunigung fliegt man langsamer an ihnen vorbei und bleibt länger in ihrer Nähe.

– Wenn man ein Schiff durch den Hyperraum verfolgt und es aus den Augen verliert, kann man es durch einen kleinen Trick wieder einholen: Auf der Karte des aktuellen Sternensystems ist jedes Schiff, das sich in diesem System befindet, durch einen farbigen Punkt (je nach Masse) abgebildet. Wenn man mit F10 ein solches Schiff als Ziel anvisiert, kann man es mit dem Radarkartenschreiber identifizieren. Dann braucht man nur noch seinen Zielort herauszufinden und diesen anzufliegen (am besten manuell). Hat man das Schiff überholt, setzt man darauf den Autopilot und gibt Gas. So kann man fast immer "verlorene" Schiffe auffinden.

– Zur Ausrüstung: Als Kampfpilot sollte man folgende Ausrüstung immer dabei haben: Autopilot, Scanner, Atmosph. Schild, Strahlenlaser Radarkartenschreiber (sonst gibt's keine Belohnung), ECM-System, Hyperraumwolkenanalyser.

– Auf Raketen kann man getrost verzichten, da diese nicht sehr wirksam sind. Wenn man sie jedoch benutzt, sollte man nach dem Abschießen die Zeitbeschleunigung auf die dritte Stufe stellen; so treffen sie am häufigsten. Energiebomben sind zu teuer und zerstören außerdem nur kleinere Schiffe; Rettungskapseln sind sinnlos, da nach Benutzung die Ladung futsch ist.



ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	**(L P) -**
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	**(L P) -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	**(L P) -**
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	**(L P) -**
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	**(L P) -**
Europe Ablaze	- - A
Eternam	**L P -**
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	**- P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	**(L P) -**
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	**L - -**
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	**L - -**
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	**L - -**
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	**L - -**
Lost in Time Teil 1 und 2	**(L P) -**
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 5	**L P -**
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	**- P A**
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge das	**L P -**
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	**(L P) -**
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	**(L P) -**
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	**L P -**
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Br.	**L - -**
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	**L P -**
Ultima Underworld 1	**L P -**
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	**L P -**
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

UNSER NEUJAHRS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!

Platz	Titel	Preis
1	PRIVATEER PC dA	99.95
2	MANIAC MANSION 2 PC dV	99.95
3	PIRATES GOLD PC dA	109.95

die weiteren Plätze

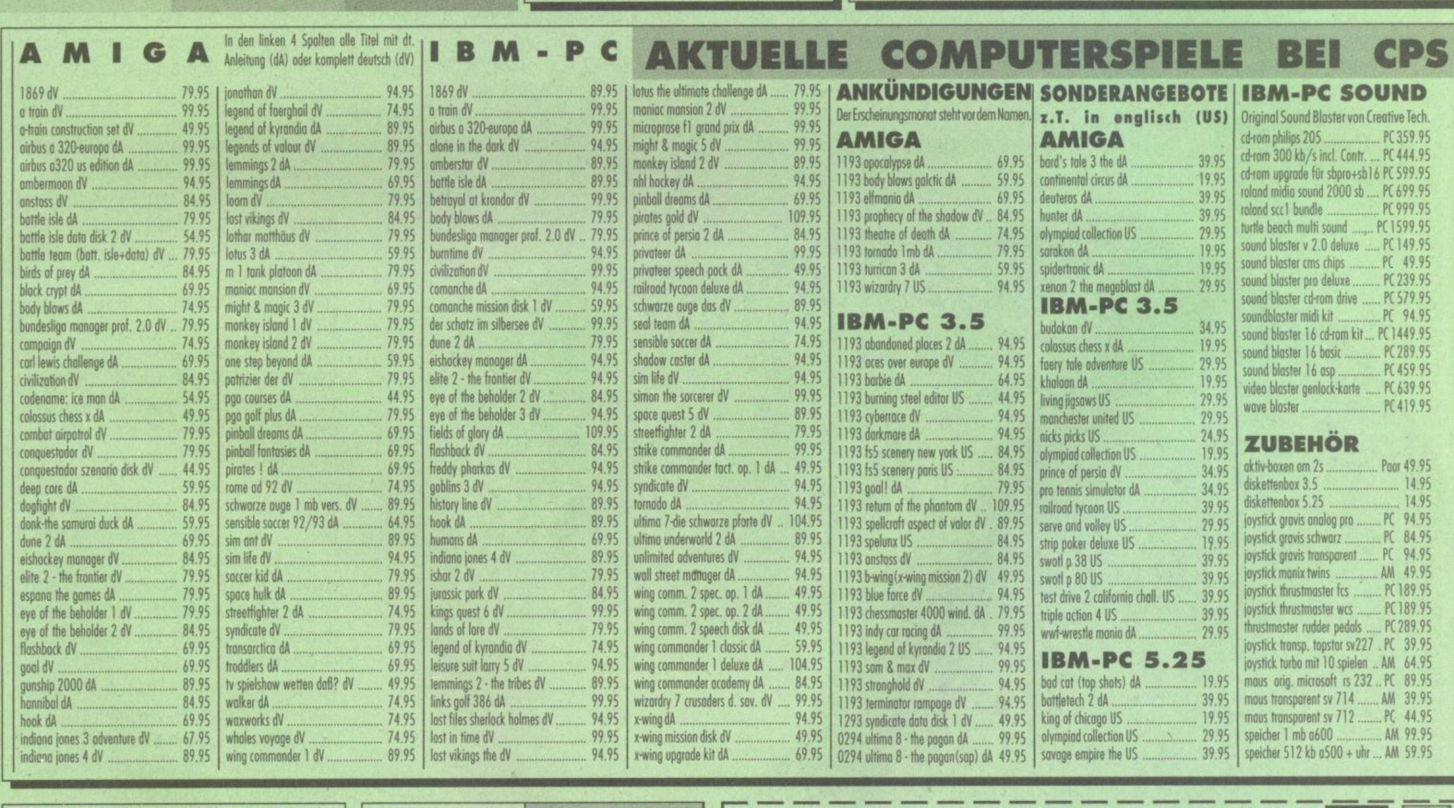
	Titel	AMIGA	IBM-PC
4.	ELITE 2 - THE FRONTIER dV	79.95	94.95
5.	EYE OF THE BEHOLDER 3 dV	-------	94.95
6.	SYNDICATE dV	79.95	94.95
7.	X-WING dA	-------	94.95
8.	RAILROAD TYCOON DELUXE dA	-------	94.95
9.	LOST IN TIME dV	-------	99.95
10.	JURASSIC PARK dV	-------	84.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!



AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
1869 dV	79.95
a train dV	99.95
a-train construction set dV	49.95
airbus a 320-europa dA	99.95
airbus a320 us edition dA	99.95
ambermoon dV	94.95
anstoss dV	84.95
battle isle dA	79.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
birds of prey dA	84.95
black crypt dA	69.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
campaign dV	74.95
carl lewis challenge dA	69.95
civilization dV	84.95
codename: ice man dA	54.95
colossus chess x dA	49.95
combat airpatrol dV	79.95
conquestador dV	79.95
conquestador szenario disk dV	44.95
deep core dA	59.95
dogfight dV	84.95
donk-the samurai duck dA	59.95
dune 2 dA	69.95
eishockey manager dV	84.95
elite 2 - the frontier dV	79.95
espana the games dA	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
flashback dV	69.95
goal dV	69.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	84.95
hook dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
jonathan dV	94.95
legend of faerghail dV	74.95
legend of kyrandia dA	89.95
legends of valour dV	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	69.95
loom dV	79.95
lost vikings dV	84.95
lothar matthäus dV	79.95
lotus 3 dA	59.95
m 1 tank platoon dA	79.95
maniac mansion dV	69.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
one step beyond dA	59.95
patrizier der dV	79.95
pga courses dA	44.95
pga golf plus dA	79.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
sim ant dV	89.95
sim life dV	94.95
soccer kid dA	79.95
space hulk dA	89.95
streetfighter 2 dA	74.95
syndicate dV	79.95
transarctica dA	69.95
troddlers dA	69.95
tv spielshow wetten daß? dV	49.95
walker dA	74.95
waxworks dV	74.95
whales voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95

IBM-PC

Titel	Preis
1869 dV	89.95
a train dV	99.95
airbus a 320-europa dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
amberstar dV	89.95
battle isle dA	89.95
betrayal at krondor dV	99.95
body blows dA	79.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burntime dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
der schatz im silbersee dV	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
elite 2 - the frontier dV	94.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
eye of the beholder 3 dV	94.95
fields of glory dA	109.95
flashback dV	84.95
freddy pharkas dV	94.95
goblins 3 dV	94.95
history line dV	89.95
hook dA	89.95
humans dA	69.95
indiana jones 4 dV	89.95
ishar 2 dV	79.95
jurassic park dV	84.95
kings quest 6 dV	99.95
lands of lore dV	79.95
legend of kyrandia dV	74.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost in time dV	99.95
lost vikings the dV	94.95
lotus the ultimate challenge dA	79.95
maniac mansion 2 dV	99.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might & magic 5 dV	99.95
monkey island 2 dV	89.95
nhl hockey dA	94.95
pinball dreams dA	69.95
pirates gold dV	109.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer dA	99.95
privateer speech pack dA	49.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
schwarze auge das dV	89.95
seal team dA	94.95
sensible soccer dA	74.95
shadow caster dA	94.95
sim life dV	94.95
simon the sorcerer dV	99.95
space quest 5 dV	89.95
streetfighter 2 dA	79.95
strike commander dA	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95
syndicate dV	94.95
tornado dA	94.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima underworld 2 dA	89.95
unlimited adventures dV	94.95
wall street manager dA	94.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 spec. op. 2 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander academy dA	84.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
x-wing dA	94.95
x-wing mission disk dV	49.95
x-wing upgrade kit dA	69.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

Titel	Preis
1193 apocalypse dA	69.95
1193 body blows galctic dA	59.95
1193 elfmania dA	69.95
1193 prophecy of the shadow dV	84.95
1193 theatre of death dA	74.95
1193 tornado 1mb dA	79.95
1193 turrican 3 dA	59.95
1193 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
1193 abandoned places 2 dA	94.95
1193 aces over europe dV	94.95
1193 barbie dA	64.95
1193 burning steel editor US	44.95
1193 cyberrace dV	94.95
1193 darkmare dA	94.95
1193 fs5 scenery new york US	84.95
1193 fs5 scenery paris US	84.95
1193 goal! dA	79.95
1193 return of the phantom dV	109.95
1193 spellcraft aspect of valor dV	89.95
1193 spelunx US	84.95
1193 anstoss dV	84.95
1193 b-wing (x-wing mission 2) dV	49.95
1193 blue force dV	94.95
1193 chessmaster 4000 wind. dA	79.95
1193 indy car racing dA	99.95
1193 legend of kyrandia 2 US	94.95
1193 sam & max dV	99.95
1193 stronghold dV	94.95
1193 terminator rampage dV	94.95
1293 syndicate data disk 1 dV	49.95
0294 ultima 8 - the pagan dA	99.95
0294 ultima 8 - the pagan(sap) dA	49.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
bard's tale 3 the dA	39.95
continental circus dA	19.95
deuteros dA	39.95
hunter dA	39.95
olympiad collection US	29.95
sarakon dA	19.95
spidertronic dA	19.95
xenon 2 the megablast dA	29.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
budokan dV	34.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
khalaan dA	19.95
living jigsaws US	29.95
manchester united US	29.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	19.95
prince of persia dV	34.95
pro tennis simulator dA	34.95
railroad tycoon US	39.95
serve and volley US	29.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
test drive 2 california chall. US	39.95
triple action 4 US	39.95
wwf-wrestle mania dA	29.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
bad cat (top shots) dA	19.95
battletech 2 dA	39.95
king of chicago US	19.95
olympiad collection US	29.95
savage empire the US	39.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

Artikel		Preis
cd-rom philips 205	PC	359.95
cd-rom 300 kb/s incl. Contr.	PC	444.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC	599.95
roland midia sound 2000 sb	PC	699.95
roland scc1 bundle	PC	999.95
turtle beach multi sound	PC	1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC	149.95
sound blaster cms chips	PC	49.95
sound blaster pro deluxe	PC	239.95
sound blaster cd-rom drive	PC	579.95
soundblaster midi kit	PC	94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC	1449.95
sound blaster 16 basic	PC	289.95
sound blaster 16 asp	PC	459.95
video blaster genlock-karte	PC	639.95
wave blaster	PC	419.95

ZUBEHÖR

Artikel		Preis
aktiv-boxen am 2s	Paar	49.95
diskettenbox 3.5		14.95
diskettenbox 5.25		14.95
joystick gravis analog pro	PC	94.95
joystick gravis schwarz	PC	84.95
joystick gravis transparent	PC	94.95
joystick manix twins	AM	49.95
joystick thrustmaster fcs	PC	189.95
joystick thrustmaster wcs	PC	189.95
thrustmaster rudder pedals	PC	289.95
joystick transp. topstar sv227	PC	39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM	64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC	89.95
maus transparent sv 714	AM	39.95
maus transparent sv 712	PC	44.95
speicher 1 mb a600	AM	99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM	59.95



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

Computertyp .... □ Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)

bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

Name .... PP 02/94.
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome — DINERS CLUB INTERNATIONAL — VISA

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

– Wenn man soviel Geld erschmuggelt hat, daß man sich jederzeit problemlos einen Panther Clipper mit Ausrüstung leisten kann und noch weiter im militärischen Rang aufsteigen möchte, sollte man auf die Asp Explorer, meiner Meinung nach das beste Schiff bei Frontier, umsteigen. Hier baut man einen Hyperdrive Klasse 4 ein und kann nun 21,3 Lichtjahre weit fliegen. Zwar hat man jetzt nicht mehr viel Platz für Ausrüstungen; das ist aber bei militärischen Missionen anfangs auch nicht notwendig (ein 1MW Strahlenlaser reicht für die Raumkämpfe vollkommen aus).

Jurassic Park

Dinoforscher Christian Kohnert aus Seevetal beliefert uns mit Levelcodes und einer Lösung zu DIDs Dinosaurier-Epos.

Generelle Tips

– Der Tazer ist dem Gewehr normalerweise vorzuziehen.

Ausnahmen: größere Gruppen Dilophosaurier (Dilos) und die Pterodactyle im Stegosaurus-Gehege.

– Die Compys haben Angst vor dem Tazer. Wenn man ihn abfeuert, fliehen sie so lange, bis er leergeschossen ist und greifen dann erst wieder an.

– Bewegliche Steine, Kisten oder Fässer kann man, während man sie z.B. nach oben schiebt, auch nach links oder rechts lenken. Sollte ein solcher Gegenstand an einer Wand oder in einer Ecke liegen, einfach einmal mit dem Gewehr dagegen schießen und er rutscht ein Stück von der Wand weg. Mit dem Tazer lassen sich die beweglichen Objekte schneller bewegen.

Lösung für alle Level (es ist selbstverständlich, daß man bei Bedarf Erste Hilfe und Munition einsammelt, deshalb werden diese Aktionen im Folgenden nicht extra erwähnt):

Level 1: Tyrannosaurier-Gehege

Aus der Grube raus, an den Motion Sensor und dort die Bunkertür öffnen. Dann Tim suchen. Sein Aufenthaltsort ist immer verschieden. Er ist irgendwo im unteren Teil des Geheges. Hat man ihn gefunden, geht man zum Bunker (linke untere Ecke des Geheges) und besorgt sich den Werkzeugkasten. Jetzt sucht man die Grube, in der das Abflußrohr endet. Mit dem Werkzeug kann man es öffnen und gelangt in die Kanalisation. Nach oben gehen. Im ersten Abzweig nach links liegt eine Keycard. Einen Abzweig weiter oben (wieder links) steht eine Kiste, die man ins Wasser schubst. Nun steigt man ins Wasser (wo einen nebenbei die fliegenden Biester nicht erwischen können) und schiebt die Kiste zum Eingang zurück und folgt dem Weg nach rechts. Vorsicht, nicht von den Krokodilen erwischen lassen. Nach dem Knick schiebt man die Kiste ganz nach oben, folgt dem Verlauf des Kanals nach rechts und an den beiden T-Kreuzungen nach oben. Wenn man richtig gegangen ist, sollte man jetzt bei Lex angekommen sein. Man schiebt die Kiste zu ihr und sie steigt drauf. Jetzt nur noch Kiste + Lex zum Ausgang zurückschieben.

Draußen die Grube wieder verlassen und nach rechts oben gehen. Dort befindet sich eine Tür im Zaun, die durch die Keycard geöffnet wird.

Level 2: Triceratops-Gehege – Code: B14A54CB

Den Level durchsuchen und alle (!) Früchte einsammeln. Der rote Balken im Inventory muß ganz voll sein. Damit geht man in das eigentliche Gehege (über den kaputten Zaun), vorbei an dem toten Triceratops und in den Gang rechts, wo der zweite Triceratops wartet. Schnell an ihm vorbei nach unten laufen. Die Früchte werden automatisch fallengelassen und beschäftigen den uns verfolgenden Saurier ein paar Sekunden. Den Gang unten rechts verlassen.

Dem Zaun nach rechts bis zu den Klippen folgen, die man hochgeht. Die dort stehenden Dilos abschießen. Nach rechts in die Grube springen. Dort befindet sich der dritte Triceratops. Nun muß man vor der unteren Wand hin und her laufen und dem Triceratops ausweichen, der auf uns losgeht, aber (hoffentlich) nicht uns trifft, sondern die untere Mauer, die sich nach und nach in ihre Bestandteile auflöst. Ist sie weg, schnell nach unten laufen. Über die Klippen und nach links. Dort liegt eine Keycard. Zurück nach rechts, sich durch die Dilo-Horden kämpfen und den Gang hinauf zum Bunker, der durch die Keycard geöffnet wird.

Level 3: Stegosaurier-Gehege – Code: 3B5FB4CB

Durch die Tunnel gelangt man zum Stego-Gehege. Keine Angst, hier gibt es noch keine Raptoren. Jetzt folgt die größte Kletterpartie des ganzen Spiels. Im Freien läuft man nach rechts, an dem Stego vorbei (Vorsicht, nicht von dem stachligen Schwanz treffen lassen!) bis zu dem Busch. (weiter rechts gibt es Ammo und First Aid) Die Klippen hoch und einen der beiden Steine runterschubsen. Diesen Stein schiebt man ein Stück nach links, um dort die Klippen hochzukommen. Also hoch und nach rechts. Am Stego vorbei und die Treppen hoch. Jetzt auf das einzig erreichbare Plateau und die beiden Steine runterschubsen. Der erste Stein wird benutzt, um an das Plateau zu gelangen, auf dem Munition und Erste Hilfe lagert. Den zweiten Stein schiebt über die Kante nach unten, dorthin, wo der zweite Stego steht. Die Treppen wieder runter, mit dem Stein am Stego vorbei, vorbei an dem großen Busch und weiter nach links an die Klippen, die man jetzt hochkommt. Oben das Plateau umrunden. Links oben befindet sich eine Felsbrücke. Dort rüber und dann nach rechts über die Stahlbrücke.

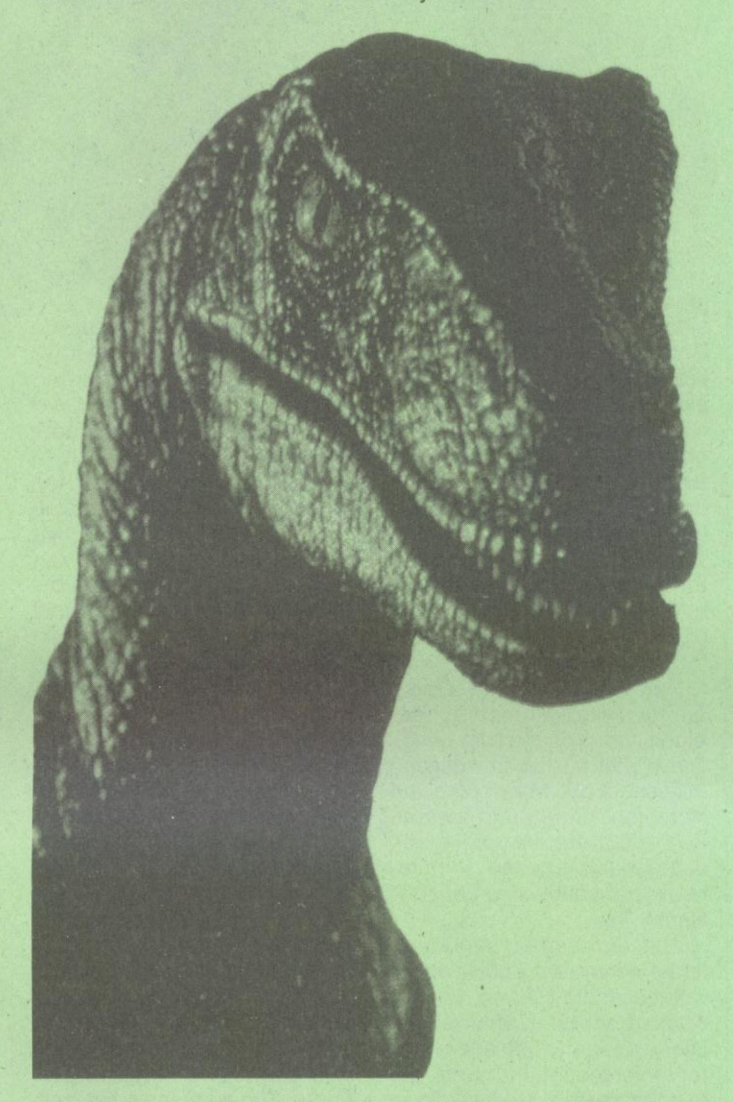


Jetzt wird es kritisch. Beim Stego die Treppe hoch und den Stein runterschubsen. Dabei so gut wie möglich den stürzenden Felsen und dem Stego-Schwanz ausweichen. Die Treppe wieder runter und den Stein nach rechts an die Klippen schieben (weiter nach rechts liegt ein vermutlich dringend benötigtes First Aid). Den Stein darüber auch nach rechts an die Klippen schieben und hoch gehen. Nun folgt man dem Weg und trifft auf einen weiteren Stein. Diesen ebenfalls nach unten und an die Klippen schieben. Die Treppe hoch und das Plateau hier umrunden. Links neben diesem Plateau liegt wieder ein Stein, den man nach links über die Kante schubst. Den Stein benutzt man jetzt als 'Sturzbremse', um die Klippen runterzukommen. Das gleiche wiederholt man noch zweimal (Stein über Kante schieben und drauf springen), und schon sollte man an einer Stahlbrücke ankommen. Hier findet man die Kinder. Jetzt nur noch zum linken Bildrand gehen und fertig.

Level 4: Gallimimus-Gehege – Code: 0377D4CB

Dem Weg links folgen. An seinem Ende steht ein Faß. Dieses schiebt man gerade (!) nach unten über die Kante. Zurückgehen bis zu den Büschen, aus denen die Compys kommen. Nach oben gehen und die Klippen runter. Man kommt zu einem Bunker, in den die Kinder reinlaufen und die Tür verschließen. Wir müssen also einen anderen Weg finden. Dafür läuft man nach links, möglichst dicht an den Felsen entlang, entgegen den flüchtenden Compys und Gallimimussen. Am Ende dieses Tals liegt ein First Aid (unbedingt mitnehmen). Dann folgt man dem schmalen Gang durch die Felsen. Er endet an einer Klippe. Runterspringen und nach rechts laufen. Die Fackeln nicht vergessen, aber noch keine werfen! Schnell weiter nach rechts laufen ("Das sind Schritte, die die Erde erbeben lassen."). Sobald sich der T-Rex einem nähert, schnell umdrehen, eine Fackel werfen und weiterlaufen. Die Fackel hält den Rex ein paar Sekunden auf. Das wiederholt man noch dreimal (Achtung, der Rex wird immer schneller) und sollte nun einen Graben erreicht haben, in dem das zerbrochene Faß liegt.

Das Faß wird als Treppe benutzt, um wieder aus dem Graben rauszukommen. Wenn man ein paar Schritte vom Graben entfernt ist, dreht man sich um und wirft die letzte Fackel hinein. Das Öl, das vorher im Faß war, entzündet sich und versperrt Rexy den Weg. Man folgt dem Gang, geht an der Tür vorbei, die Klippen hoch und besorgt sich die Keycard. Damit bekommt man die Tür auf und die Kinder sind frei. Jetzt wieder die Klippen hoch, nach links durch den Durchgang. Nach links oben. Irgendwann stößt man auf Schilder, die den Weg zum Besucherzentrum zeigen. Ihnen einfach folgen.



Dilophosaurier-Gehege

Nach links zum Main Gate (Terminal) gehen. Tim und Lex bleiben automatisch dort. Von dort aus nach unten. Den Stein unter dem Zaun durchschieben und ihn rechts als Treppe benutzen. Weiter nach rechts laufen und die Klippen hoch. Nach rechts über die Brücke. Ein Stück nach oben und über die andere Brücke nach links zurück. Wenn man dem Weg folgt, kommt man an einen Motion Sensor. Dort öffnet man die Bunkertür. Jetzt rechts von den Klippen runter und dem Weg am Wasser lang folgen. Vorsicht, nicht reinfallen, sonst endet man ziemlich schnell als Fischfutter. Weiter rechts sind wieder Klippen. Noch nicht hochsteigen, sondern erst nach unten zum Bunker gehen, wo man eine Keycard findet. Jetzt die Klippen hoch und mit der Keycard die Tür öffnen.

Level 6: Pterodome – Code: 0179D4CB

Hier alle Nester absuchen, bis man eine Keycard findet. Wenn man sie hat, einfach nach rechts laufen bis zum Ausgang. Die Pterodactyle bekämpft man am besten mit dem Tazer.

Brachiosaurier-Gehege

Die Dilo-Massen hier sollte man am besten mit dem Gewehr erledigen. Man geht nach rechts bis zur Brücke. Rübergehen und ganz nach oben in die Ecke. Der Gang links oben führt zu Ammo und First Aid, der Gang links unten führt weiter. So lange nach links unten laufen, bis man ans Wasser kommt (man beachte die stupide grinsenden Brachiosaurier). Von da aus weiter nach links, zwischen dem Wasser und den Bäumen. Man stößt auf einen weiteren Motion Sensor. Hier öffnet man die Tür zum Pterodome. Nach oben von der Klippe springen und nach rechts laufen. In den Gräben findet man die gestohlenen Embryos. Alle (!) einsammeln. Auch hier muß der Balken unter dem Bildchen ganz voll sein. Bei Nedry's Jeep findet man eine Keycard.

Unterhalb des Jeeps kommt man aus dem Graben wieder raus. Zurücklaufen in Richtung Motion Sensor. Durch die Tür gehen. Wenn man jetzt zu langsam war, ist die Tür zum Pterodome wieder verschlossen, da sie nur 60 Sekunden offen bleibt. Ist dies geschehen, muß man erneut zum Motion Sensor (riesiger Umweg), um die Tür wieder zu öffnen. Ansonsten geht's wieder in den Pterodome.

Pterodome

Nach unten gehen und die Klippen hoch. Den Stein ganz nach rechts schieben und über die Kante schubsen. Zurück zum Eingang und den Stein bis zur nächstmöglichen Klippe nach oben schieben. Diese Klippe dann hoch. (Rechts findet man Ammo und First Aid.) Dem Gang nach oben folgen. Bald kommt man an eine Stelle, an der man nach links und nach unten gehen kann. Hier nach links, die Stufe hoch und weiter nach links oben. An der eingezogenen Brücke vorbei. Man kommt zu einem Schalter. Man beschießt ihn, um ihn umzulegen. Zurück und über die Brücke, die nun ausgefahren ist. Ab hier kann man 'links unten' als generelle Marschrichtung angeben. Ist man richtig gegangen, findet man einen Stein. Diesen ein Stück nach links an die Klippe schieben und hochgehen. Jetzt noch ein paar Meter weiter nach links unten und durch den Tunnel.

Dilophosaurier-Gehege

Man folgt einfach dem Gang. Auch wenn er sich ein paarmal gabelt, führt er – bis auf ein, zwei Sackgassen – aus dem Dschungel heraus. Wenn man am Wasser ankommt, ist man richtig gegangen. Weiter nach links gehen. Man kommt zu ein paar Klippen, an denen man unten herum vorbeigeht. Theoretisch kann man hier nicht viel falsch machen, so daß man bald an einem Floß ankommt. Ins Wasser springen und ins Floß steigen. Nach rechts dem Flußverlauf folgen. Vorsicht: viele Fische.

Pterodome

Zum letzten Mal geht es in den Pterodome, immer noch auf dem Floß. Einfach dem Flußverlauf folgen, den Steinen im Wasser ausweichen und die Pterodactyle mit dem Tazer rösten. Man kommt an der eingezogenen Brücke vorbei. Ein Stück unterhalb davon sieht man am unteren Ufer ein First Aid liegen. An dieser Stelle muß (!) man mit dem Floß am unteren Ufer anlegen und aussteigen. Während das Floß weitertreibt, geht man die Treppen runter und folgt dem Weg. Das Floß geht währenddessen den Wasserfall runter, der für uns tödlich gewesen wäre, wenn wir nicht ausgestiegen wären. Das Floß treibt nun so dicht an dem Weg vorbei, auf dem wir stehen, so daß man einfach hineinspringen kann. Dem Fluß weiter folgen und weiter den Steinen ausweichen, bis man zum Ausgang kommt.

Level 7: Brachiosaurus-Gehege – Code: 607AF4CB

Weiter dem Fluß folgen (Vorsicht: Fische) und bei den Brachiosauriern an der Insel mit dem Motion Sensor anlegen. Am Terminal das Fence Gate öffnen. Wieder ins Floß steigen. Oberhalb der Brachiosaurier ist ein flaches Stück Land. Dort aussteigen. Nach rechts gehen, über die Brücke und dann nach links bis zum Ausgang des Pteodomes. Von dort aus nach unten, am Zaun entlang und durch die offene Tür. An den linken Bildrand gehen.

Dilophosaurier-Gehege

Nach links gehen, bis man Ammo und First Aid findet. Oberhalb davon ist ein Durchgang in den Bäumen. Dort durch und nach links. An dem Berg läuft man oben herum vorbei. Man kommt zu einer Grube. Den Stein dort schiebt man an den Berg heran, so daß man hochkommt. Oben auf dem Berg ist ein Motion Sensor. An dem Terminal dort öffnet man wieder das Fence Gate. Jetzt runter vom Berg und links unten als Richtung wählen. Man kämpft sich durch Dutzende von Dilos hindurch, bis man an die offene Tür kommt. Hindurch und nach oben gehen, bis zum geöffneten Main Gate, wo die Kinder noch auf einen warten. Hindurchgehen und der 2-D-Teil des Spiels ist geschafft.

Level 8: Visitor Center – Code: EB8FD4CB

Es gibt zwar nicht nur einen Weg hier, aber man sollte sich an die Hinweise von Hammond und Ellie halten, die einen drauf aufmerksam machen, wenn man den falschen Weg geht.

In allen 3-D-Leveln trifft man nur auf Velociraptoren. Ob dies ein Vor- oder Nachteil ist, mag jeder für sich selbst entscheiden. Die Raptoren hier sollte man bekämpfen, da sie noch ziemlich einfach zu erledigen sind.

Ein paar Räume, nachdem man von Hammond gewarnt worden ist, trifft man auf den ersten Raptor. Die Anzahl der Raptoren in den Räumen ist, vom ersten Raptor, den man trifft aus gesehen, folgende:

1, 1, 1, 0 (Ammo), 4, 2, 1, 1, 0 (First Aid), 1, 0, 0, 0, 0 (rechte Tür benutzen)

Nun sollte man in einem Gang herauskommen, der einen zum Vorführraum bringt. Dieser hat nur einen Ausgang in die Lobby. Man sollte auf Hammond hören und geradeaus durch den Haupteingang nach draußen gehen. Vorführraum und Lobby sind übrigens Raptor-frei.

Wer es nicht lassen kann, findet neben der Lobby einige wohlbekannte Räume, wie die Küche oder die Gefrierräume. Diese Gegend ist allerdings raptorverseucht und sollte gemieden werden. Merkwürdig ist noch, daß die Raptoren hier äußerst dumm sind und nicht einmal in der Lage, eine einfache Schwingtür zu öffnen, worüber der Spieler eigentlich recht froh sein kann.

Draußen, im dichten und mysteriösen Nebel (Isla Nublar!), geht man nach links und kämpft sich durch Massen von Raptoren, bis man in den Maintenance Shed gelangt. Es gibt nur einen Weg, so daß man sich nicht verlaufen kann.

Übrigens, die beste Methode einen Raptor zu killen ist folgende:

Man sorgt dafür, daß hinter einem genug (!) Platz ist. Dann macht man das Biest auf sich aufmerksam (auf ihn zugehen oder ihn beschießen). Wenn das Monster jetzt auf einen zustürzt, rückwärts gehen und dabei schießen. Auf diese Weise trifft man den Raptor garantiert, während er immer ins Leere springt.

Level 9: Maintenance Shed – Code: 8B8FF4CB

Als erstes sollte man das Ceiling-Detail auf Medium stellen, denn Ellie sagt uns, wir sollen den Rohren an der Decke folgen. Diese sind bei Medium als knallgelbe Linie gezeichnet und daher viel besser zu erkennen. Auch sollte man die Map Rotation ausschalten, um die Orientierung zu erleichtern.

Man muß hier erst einmal die Night Vision Goggles, also das Nachtsichtgerät einsammeln. Dazu geht man die Treppen runter und in den großen viereckigen Raum. Man geht nach oben (auf dem Scanner) durch die Tür. Hinter den beiden Türen rechts ist Ammo und First Aid. Natürlich beides bewacht. Links ist ein Gang und noch eine Tür, hinter der man das Gerät und einen Raptor findet. Sobald man es hat, sollte man eine eigene Philosophie entwickeln, um durch diesen Level zu kommen, und die heißt: LAUFEN!

Diese konservative Methode ist die beste, um unbeschadet zu bleiben. Man folgt einfach den Röhren (oder gelben Linien) an der Decke und kümmert sich nicht um die Raptoren, die um einen herumhängen. Einfach stur den Rohren folgen und nicht stehenbleiben.

So kommt man schnell in den zweiten Level. Hier mißachtet man Ellies Anweisung und folgt nicht den Rohren, sondern geht in die andere Richtung (von uns aus links, auf dem Scanner rechts). Die zwei Raptoren im nächsten Raum umnieten, da man hier noch öfters durch muß. Dieser Raum ist eine große Kreuzung. Man geht nach links (rechts auf dem Scanner), durch die Tür, schießt den Raptor hier ebenfalls in den Dino-Himmel. Den (auf dem Scanner) oberen Ausgang nehmen. Der folgende, raptorfreie Raum wird schräg durchquert. In der Ecke findet man den Sicherungskasten. Er muß nur berührt werden, und schon geht der Strom wieder an.

Jetzt geht man zurück zur Kreuzung und geht gerade rüber in den Fahrstuhl.

Level 10: Höhlensystem – Code: AB9014CB

Um eine Sache gleich vorwegzunehmen: Dieser Code ist vollkommen überflüssig. Man

beginnt zwar am Sicherungskasten, hat aber das Nachtsichtgerät nicht und müßte es erst von oben holen. Wenn man im folgenden also stirbt, sollte man bei Level 9 wieder anfangen.

Hier wird es kriminell. Die Raptoren in den Höhlen sind viel stärker als ihr Vettern draußen. Ein einziger Raptor kann einen hier, wenn er an einen herankommt, in wenigen Sekunden töten.

Also, aus dem Fahrstuhl raus und nach rechts (auf dem Scanner links). Hinter den Türen findet man die letzte 'sichere' Möglichkeit, First Aid (bewacht) und Ammo einzusammeln. Ist dies geschehen, zurückgehen und am Fahrstuhl vorbei.

Jetzt noch einmal tief durchatmen und dann durch die Tür. Von hier an sieht man alles nur noch im Grün des Nachtsichtgerätes. An der Gabelung nach rechts. An den Raptoren einfach vorbeigehen (nicht laufen, nur gehen), bis man an eine weitere Tür kommt. Hindurch und sich nach rechts halten (links ist bald eine Sackgasse). Ab jetzt einfach dem Weg folgen. Und noch einmal: Wer läuft, lebt länger. Es ist nahezu unmöglich, alle Raptoren zu bekämpfen, besonders in der Dunkelheit. Also: die Raptoren ignorieren, niemals stehenbleiben (wenn man sich bewegt, tun sie einem nicht viel, auch wenn sie einen treffen), ein Auge auf den Scanner, um sich zu orientieren, das andere Auge auf das Sichtfeld, um Wänden und Raptoren auszuweichen.

Gott sei Dank sind die Raptoren hier nicht gut zu Fuß: Sie sind genauso schnell wie wir und können uns daher niemals einholen (von wegen "Schnell wie ein Gepard.").

Verlaufen kann man sich eigentlich nicht und so sollte man ohne Probleme den Aufzug erreichen.

Level 11: Höhlensystem Teil 2 – Code: 4B9034CB

Im Prinzip gelten hier die gleichen Regeln wie im Level zuvor: einfach durchgehen, nicht kämpfen und nur den Aufzug suchen.

Wenn man ihn gefunden hat, sofort rein.

Nach der Fahrt aussteigen und sofort durch die Tür rechts. Man kommt nun in ein System von vielen großen und hohen Höhlen, in denen zum Glück keine Raptoren sind. Man muß einfach nur den Ausgang finden. Ein Blick auf den Scanner hilft oft, den richtigen Weg zu finden, da man nicht von den Wegen herunterfallen oder -laufen kann.

Wenn man aus den Höhlen raus ist, folgt ein weiteres Labyrinth von Tunneln. Vorgehensweise: siehe oben. Hier sollte man öfters einen Blick auf die Karte (Taste 'M') werfen, um den richtigen Weg zum Fahrstuhl zu finden.

Hat man ihn gefunden, bringt er einen in den Keller des Visitor Centers. Die anderen werden von Raptoren bedrängt und flüchten über das Luftschachtsystem in die Lobby. Wir gehen also auch dorthin, auf demselben Weg wie vorhin.

Hammond, Ellie und die Kinder warten in der Lobby auf uns. Jetzt nur noch auf die Gruppe zugehen und schon ist es geschafft, und man bekommt die enttäuschend kurze Endsequenz zu sehen.

Hier noch einmal alle Level und Codes in besserer Übersicht:

Level	Code
T-Rex-Gehege	(kein Code)
Triceratops-Gehege	B14A54CB
Stegosaurus-Gehege	3B5FB4CB
Gallimimus-Gehege	0377D4CB
Pterodome	0179D4CB
Brachiosaurus-Gehege	607AF4CB
Visitor Center	EB8FD4CB
Maintenance Shed	8B8FF4CB
Höhlensystem	AB9014CB
Höhlensystem Teil 2	4B9034CB

Hired Guns (Amiga)

Felix Bühler aus Willisau in der Schweiz hat sich erfolgreich als Söldner in Diensten von DMA-Design verdient gemacht.

Das Team

Zwölf Charaktere stehen zur Auswahl. Die Beschreibungen und Berufsbezeichnungen in der Anleitung kann man getrost vergessen; sie sollen lediglich etwas zur Atmosphäre des Spiels beitragen und sind im Spiel selbst ohne Bedeutung. Viel wichtiger ist es, einen Blick auf die folgende Tabelle zu werfen:

Name Physique	Rasse Agility
Rorian Deevergh 156	Mensch 105
Desverger 187	Mensch 85
Jennilee Freymon 95	Mensch 211
CIM 321	Roboter 28
Cheule Siygess 129	Mensch 160
Clavius 152	Humanoid 150
Katrina Homez 131	Mensch 144
Adele Reannon 94	Mensch 196
Miyriel Torre 100	Cyborg 132
Bonden Spey 207	Mensch 106
Kiurcher 190	Mensch 75
CIM-Lite 250	Roboter 44

Hier sind die Attribute der verschiedenen Charaktere aufgelistet. Da keine Fähigkeit bei "Hired Guns" so wichtig ist wie das simple Überleben, sollte man seine Leute in erster Linie danach zusammenstellen, wie gut sie körperlich beisammen sind. Die beiden Roboter sollten auf jeden Fall dabeisein. Nicht nur, daß sie den anderen körperlich überlegen sind, mehr einstecken und mehr Gewicht tragen können, sie haben auch den Vorteil, daß sie sich beliebig lange unter Wasser aufhalten können. Clavius, Miyriel und allen Menschen geht dagegen nach ca. 30 Sekunden die Luft aus und sie beginnen zu ertrinken. CIM-Lite besitzt außerdem als kleine Dreingabe eine Laserpistole, die gute Dienste leisten kann.

Apropos Bewaffnung: Einen Granatwerfer sollte man unbedingt von Beginn an mitnehmen – später kann es schwierig werden, überhaupt einen zu finden. Das bedeutet, daß man als drittes Teammitglied entweder Bonden oder Cheule mitnehmen sollte. Ich würde zu Bonden raten, weil er nach den Robotern der Stärkste ist. Als vierten im Bunde würde ich Clavius auswählen: Er ist recht stark und gewandt und verfügt außerdem über zwei UniCells und eine TriCell, die er CIM-Lite als Munition für seinen Laser überlassen kann. Brauchbare Hauptwaffen für Bonden und Clavius lassen sich noch früh genug auftreiben.

Die Waffen

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Waffen, über die das Team von Anfang an verfügt (ohne PSI Amps) und die man zu Beginn am häufigsten findet.

Man wird schon bald feststellen, daß Waffen mit einem Schaden von unter 60 ziemlich nutzlos sind: Bis man damit einen Gegner erledigt hat, hat dieser meist genug Zeit gehabt, dem Charakter schwere Schäden zuzufügen oder ihn sogar zu töten. Man sollte seine Leute also unbedingt mit schwerer Artillerie ausrüsten. Besonders zu empfehlen sind dabei die "Small Arms 6" und die "Supercovert", da sie zusätzlich zu ihrer recht guten Wirkung auch noch wenig Munition verbrauchen.

Außerdem sollte man darauf achten, daß möglichst jede Munitionsart verwendet werden kann. Munition ist immer knapp, also sollte man mög-

lichst alles verwenden können, was man so findet. Eine Mischung von 9 mm (Small Arms 6/Supercovert) und .44-Waffen (MiniGun) hat sich hervorragend bewährt.



Um der Munitionsknappheit entgegenzuwirken, kann man übrigens die ersten Levels mehrmals durchspielen oder später wieder dorthin zurückkehren, um sich einzudecken.

Granatwerfer und schwere Energiewaffen bilden ein besonderes Problem: Ihre Munition ist noch schwerer aufzutreiben als die für normale Waffen und deshalb besonders kostbar. Man sollte sie auf keinen Fall an irgendwelche unwichtigen Gegner verschwenden, sondern sie für ganz spezielle Ziele aufsparen. Einen Robodyne 7000 etwa kann man mit einer einzigen 40-mm-Granate knacken, während einem mit herkömmlichen Waffen bald die Munition ausgeht; bei einem Rahl ist es sogar noch schlimmer. Auch Laserwaffen eignen sich recht gut dazu, schwergepanzerte Ziele schnell auszuschalten, z.B. wenn es darum geht, einen Gegner zu eliminieren, bevor der selber zum Schuß kommt.

Aber auch die beste Waffe ist nutzlos, wenn einem die Munition fehlt! Also lieber einen Gegner umgehen und Munition sparen, als wild in der Gegend herumzuballern und zu versuchen, möglichst viele Gegner abzuballern. Experience-Points sind bei "Hired Guns" völlig unwichtig!

Ein Wort noch zu den 40-mm-Granaten: Sie gehören zu den verheerendsten Waffen im Spiel, egal ob sie von Hand geworfen werden oder mit einem Granatwerfer verschossen werden. Ein direkter Treffer richtet weit über 300 Schaden an (wirft also z.B. auch CIM glatt um), ein Feld dabneben sind es immer noch 147 (gerade) oder 77 (schräg). Bei der Explosion fliegen außerdem Feuerbälle in alle vier Richtungen, die noch mit je 24 treffen. Eine einzige wohlplazierte Granate kann furchtbare Wirkung haben! Man sollte sie aber nie im Nahkampf einsetzen, denn wenn der Werfer/-Schütze zu nah am Ziel ist, wird ihm das nicht gut bekommen! Besonders wirkungsvoll sind Granaten übrigens, wenn sie von oben herab gegen Feinde eingesetzt werden, weil diese dann nicht in der Lage sind, sich wehren zu können.

Minen und AutoSentries sind ebenfalls schwer aufzutreiben. Sie sind nur dann wirkungsvoll einzusetzen, wenn man schon vorher weiß, welcher Feind aus welcher Richtung kommen wird (z.B. aus einem vorher verschlossenen Raum). Dann kann es sich lohnen, ein paar Minen zu legen oder ein AutoSentry-System aufzubauen, wenn man seine Leute nicht unnötig gefährden will.

Kein Charakter ist in der Lage, drei Dutzend Leahdiles in einem Gang aufzuhalten, allein schon wegen der Munition, die das kosten würde. Ein AutoSentry dagegen kann sowas durchaus schaffen. Beide AutoSentry-Systeme verschießen Feuerbälle mit Schaden 24, die die Ziele durchdringen und dadurch hintereinander stehende Gegner gleichermaßen betreffen. Das Multi-D schießt (wenn ein Ziel vorhanden ist) dreimal und dreht sich dann weiter, das Uni-D schießt einfach so lange, bis kein Ziel mehr vorhanden ist. Die Systeme unterscheiden übrigens offenbar NICHT zwischen Freund und Feind, wie das in der Anleitung behauptet wird. Aufpassen also, daß es nicht aus Versehen einen der Euren erwischt!

Der Flammenwerfer richtet zwar keinen großen Schaden an, hat aber den Vorteil, daß seine Feuerbälle ebenfalls ihre Ziele durchdringen und so auf mehrere Gegner wirken können. Wenn man also z.B. auf der einen Seite des Grabens steht und eine Gruppe Gegner auf der anderen, dann kann man mit wenig Aufwand an Munition ganz schön aufräumen. Außerdem lassen sich mit Flammenwerfern Minen aus sicherer Entfernung hochjagen. Als Hauptwaffe ist er allerdings denkbar ungeeignet. Trotzdem lohnt es sich, mindestens einen dabeizuhaben.

Bezeichnung/Munitionsart:
Magazin/Salve/Schaden:

Bezeichnung	Munitionsart
Blaster 52 50	UniCell 1 20
EMF Stunner 20	UniCell 3 78
HF Hand Laser 50	UniCell 1 118
M73 Auto Gun 128/5	.44 47
Mounted Mini Gun 200/10	.44 86
Naomi IV Assault Rifle 64/5	9 mm 79
Naomi Grenade Launcher 3/1	40 mm Grenades >320
Oxy 6 Flamer Junior 40	Fuel 1 12
Shotgun 2/1	18 Bore 47
Silenced Supercovert 54	9 mm 1 70
Small Arms 6 Silent Auto 54	9 mm 2 63
Smith&Wesson 29 6	9 mm 1 24
Sniper Rifle 54	9 mm 2 63
Sonic Stunner 50	UniCell 1 12
Tungsten Bore Rifle 16	18 Bore 1 32
UPBI Issue 38 64	.38 1 25

Die Kampftaktik

Wenn man in einem neuen Gebiet ankommt, sollte man so rasch es geht irgendwo Deckung suchen (am besten in einem geschlossenen Raum mit nur einer Tür – die gibt es aber leider viel zu wenig). Im offenen Gelände ist man viel zu verwundbar, da der Feind aus allen Richtungen kommen kann, und man ihn meist erst dann bemerkt, wenn ein Charakter getroffen worden ist. Also rasch irgendwo einigeln, und wenn es nur in einer Ecke ist. Hauptsache, alle haben den Rücken frei!

Dann geht man mit einem einzelnen Charakter auf Erkundung (CIM eignet sich da am besten) und läßt die anderen jeweils nachkommen, wenn man wieder an einem einigermaßen sicheren Ort ist. Vom DTS und dem Farsight PSIAmp sollte man ausgiebig Gebrauch machen.

Am besten speichert man (RAM-Disk!), benutzt dann den PSIAmp, zeichnet sich die Karte ab und lädt das Spiel dann wieder. So gehen die wertvollen PSIAmp-Ladungen nicht verloren und man kann trotzdem voll von ihrer Wirkung profitieren.

So arbeitet man sich Schritt für Schritt durch den Level hindurch. So häufig wie möglich speichern! Wenn man einen kühnen Sprung über drei Etagen ins Wasser gemacht, ein paar Dutzend Monster abgewehrt und dabei seine gesamte Munition verschossen hat, nur um dann festzustellen, daß am ersehnten Ziel nur ein paar Backsteine oder zerbrochene Flaschen liegen, ist das irgendwie frustrierend. Also speichern, nachsehen ob's auch wirklich was zu holen gibt, dann wieder laden und sich die "Schätze" auf direktem Weg holen.

Unterwassereinsätze

Für Unterwassereinsätze eignen sich eigentlich nur die Roboter, da alle anderen nach ca. 30 Sekunden anfangen zu ertrinken. Verschiedene PSI-Amps bieten jedoch die Möglichkeit, unter Wasser zu atmen oder gar Tunnel ins Wasser zu "schneiden", so daß auch Menschen längere Zeit unter Wasser bleiben können.

Einige Gegenstände (vor allem Lebensmittel, aber auch Flammenwerfer) werden beschädigt, wenn sie zu lange im Wasser liegen. Man sollte darauf achten, keine solchen Gegenstände mit ins Wasser zu nehmen (wenn es sich irgendwie vermeiden läßt), sonst schleppt man bald nur noch "Unidentifiable Remains" mit sich rum.

Inserentenverzeichnis

Der Schweizauflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Soft + Game AG, CH-5432 Neuenhof, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: Agentur Luserke

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,
Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



Ultima Underworld 2

Änne Baaske aus Hannover sandte uns einen kleinen Cheat zu, der offensichtlich auf einen Bug in Origins Action-Rollenspiel zurückzuführen ist.

Wenn Ihr z.B. eine "Potion" so lange gegen eine Wand werft, bis sie kaputtgeht und den übriggebliebenen Matsch aufnehmt, könnt Ihr diesen immer noch als Potion benutzen. Der gravierende Unterschied dabei ist allerdings, daß Ihr diese Potion so oft benutzen könnt, wie Ihr wollt — sie will einfach nicht alle werden. Ständig kränkelnde Avatare werden das 3-D-Abenteuer nun im Fluge durchspielen können.

Der Patrizier

Ein Hanse-Händler in Geldnöten? Kann vorkommen, aber kein Problem. Alles, was Ihr für ein fülliges Geldsäckchen braucht, ist ein Hex-Editor, der zusätzlich den ASCII-Code anzeigt und den Tip von Sebastian Schmidt aus Muggensturm.

Als erstes räumt Ihr alles bis auf 30 Taler aus dem Kahn, für den Geld beschafft werden soll. Danach wird abgespeichert. Jetzt ladet Ihr selbigen Spielstand (ist im Spiele.sav-Verzeichnis) in den Editor. Nun wird im ASCII-Mode nach dem Schiffsnamen gesucht, auf dem die restlichen 30 Taler liegen. Im Hex-Mode sucht Ihr zwei Zeilen unter dem Namen (in Hex-Werten) nach dem Wert 1E. Dieser wird mit FF überschrieben, ebenso die folgenden zwei Paare. Das sieht bei Sebastian ungefähr so aus:

– vorher –
00002E40 : 00 00 00 00 05 05 06 01 4F 05 1E 00 00 00 00 0
– danach –
00002E40 : 00 00 00 00 05 05 06 01 4F 05 FF FF FF 00 00 00

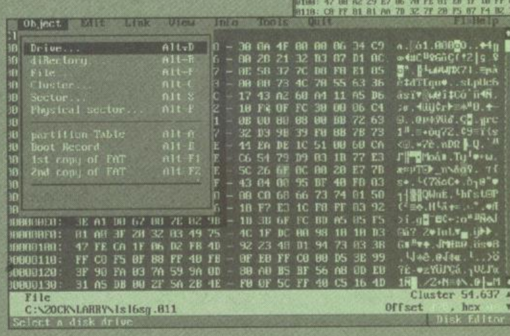
Nun habt Ihr leckere 16,7 Millionen hanseatische Taler in Eurem Schiff. Wenn Ihr jetzt wieder alles bis auf 30 Taler auslagert (zum Beispiel ins Kontor), könnt Ihr den Vorgang einige Male wiederholen, bis Ihr so viel Geld angehäuft habt, daß großzügiges Bestechen und sinnloses Handeln schließlich kein Problem mehr sein dürfte. Viel Spaß beim Äldermann werden und beim genüßlichen Aufkaufen der gesamten baltischen Hanse!

Hex-Hexerei

Geht Euren Rollenspiel-Mannen vorschnell die Puste aus? Habt Ihr zu wenig Credits auf dem Stab? Mit *POWER PLAY* ab heute kein Problem mehr: Wir zeigen Euch, wie Ihr Eure Spielstände manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten.



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

Pirates! Gold

Guido Rarek aus Darmstadt ertüftelte die wichtigsten Codes, die in *Pirates! Gold*-Spielständen für Unterstützung sorgen. Der HEX-Wert gibt Euch diejenigen Codes, die Ihr genauso mit dem Hex-Editor in den zu manipulierenden Spielstand eintragt.

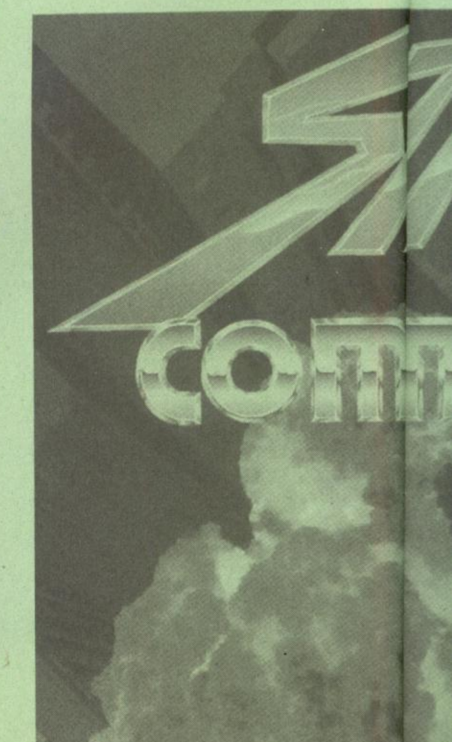
Hier sind sie:

Art	Stelle/ Offset (Dez.)	Dezimalwert	HEX-Wert
Mannschaft	390	550	2602
Kanonen	396	20	14
Exp-Gold	426	500000	20A107
Nahrung	398	200	C8
2. Handelsware	430	200	C8
persönl. Gold	238	500000	20A107

Strike Commander

Clemens Fuchslocher aus Esslingen machte sich mit den *Strike Commander*-Spielständen vertraut und sandte uns einige kleine Hilfen. An folgenden Stellen (siehe Grafik) stehen folgende Daten:

[1] — Waffen (1. Wert AIM-9J, 2. AIM-9M, 3. AGM-GSD, 4. DURANDAL, 5. MK-20, 6. MK-82, 7. GBU-15, 8. LAU-3, 9. AIM-120)
[2] — Geld
[3] — erster Wert sind Abschüsse, zweiter sind Bodenangriffe
[4] — Ausgaben für Waffen oder Flugzeuge. Auf 0 stehen diese Werte am günstigsten.



Mission:	Hexwert:	Mission:	Hexwert:
1	00	11	0A
2	01	12	0B
3	02	13	0C
4	03	14	0D
5	04	15	0E
6	05	16	0F
7	06	17	10
8	07	18	11
9	08	19	12
10	09	20	13

Ein *Spacehulk* sein, das wäre fein: mit den Hex-Codes kein Problem

Spacehulk

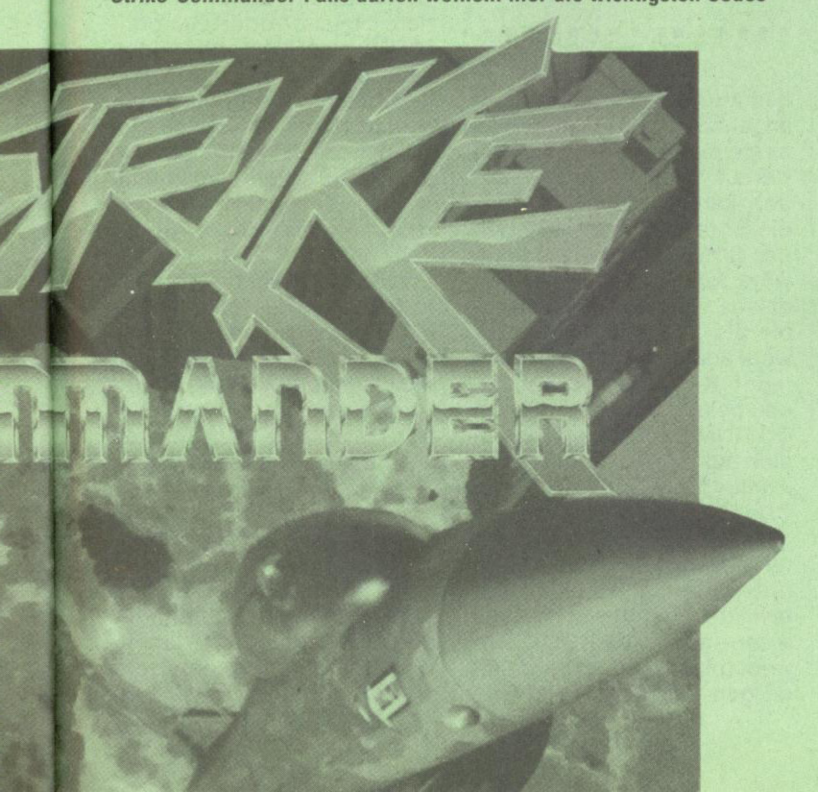
Wem bei *Space Hulk* und den Deathwing-Missionen ständig die Puste ausgeht, benutze Roger Zöllners Tip.

Bearbeitet einfach die "Squadinf.DAT"-Datei und tragt an **HEX-Adresse 54** die obenstehenden Werte ein. Jetzt lassen sich die Missionen recht leicht anwählen.

Strike Commander

```
00000260: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 FF
00000270: 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF - 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF
00000280: 00 00 FF FF FF FF FF FF - FF FF FF 00 00 00 00 00
00000290: 00 00 00 00 00 F4 01 00 - 00 FF 00 FF 00 01 00 1D
000002A0: 00 06 00 01 00 0B 00 1B - 00 01 00 0D 00 17 00 01
000002B0: 00 16 00 0D 00 01 00 12 - 00 16 00 01 00 17 00 14
000002C0: 00 00 00 2A 00 36 00 01 - 00 46 75 63 68 73 6C 6F
000002D0: 63 68 65 72 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 43 6C 65
000002E0: 6D 65 6E 73 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000002F0: 00 43 41 46 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000300: 00
                          [2]              [3]      [4]      [1]
```

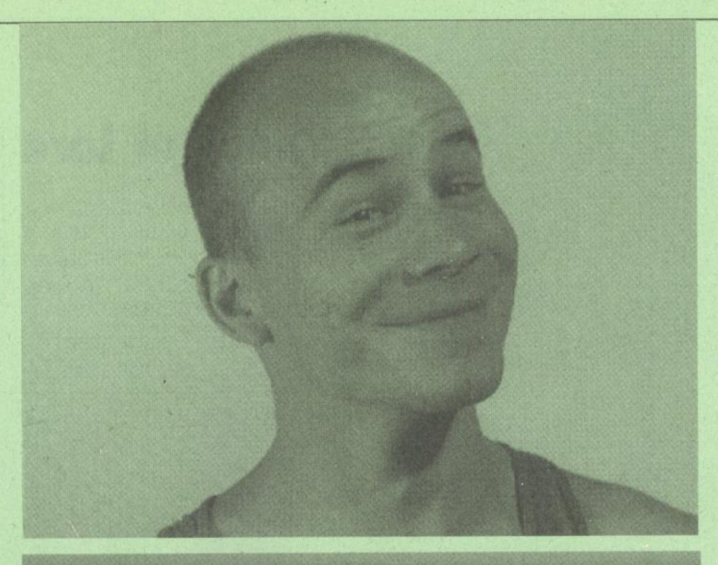
***Strike-Commander*-Fans dürfen weinen: hier die wichtigsten Codes**



Lands of Lore

Michael Fenner aus Grevesmühlen (Gruß an die Ostsee!!) sendet allen verzweifelten *Lands of Lore*-Spielern eine wichtige Hilfe. Fehlt Euch am Ende des Spiels ein Ginseng? Nun kein Problem mehr: Tragt zwischen den Hex-Adressen **260 bis 2BF** alle Items ein, die Euch gefallen. Ihr könnt Euch jedoch kein Item zulegen, was an dieser Stelle des Spiels nicht existieren kann!

HEX COD	Inhalt	HEX COD	Inhalt
00 00	leer	00 31	Steff
00 01	Salve	00 32	Leather Jerkin
00 02	Aloe	00 33	Helm
00 03	Ginseng	00 34	Rock
00 04	Dagger	00 35	Salve
00 05	Shirt	00 36	Lockpicks
00 06	Sandals	00 37	Oil Flask
00 07	Helberd	00 38	Ginseng
00 08	- " -	00 39	Oil Flask
00 09	- " -	00 3A	Ginseng
00 0A	- " -	00 3B	- " -
00 0B	Mace	00 3C	Rock
00 0C	Stick	00 3D	Leather Jerkin
00 0D	Rock	00 3E	Rock
00 0E	Weathered Dagger	00 3F	Sledge
00 0F	Rock	00 30	
00 10	Swarm	00 40	Dagger "Sledge"
00 11	- " -	00 41	Star "Shining"
00 12	- " -	00 42	Worm Key
00 13	Rock	00 43	Note
00 14	Lockpicks	00 44	Humanoid bone
00 15	Weathered Dagger	00 45	Humanoid bone
00 16	Torn Shirt	00 46	- " -
00 17		00 47	Oil Gask
00 18		00 48	Torn ³Shirt
00 19	Besel Cup	00 49	Sandals
00 1A	Salve	00 4A	Oil Flosk
00 1B	Rock	00 4B	Star
00 1C	Swarm	00 4C	Star
00 1D	- " -	00 4D	Treant Stick
00 1E	- " -	00 4E	Ginseng
00 1F	Rapier	00 4F	Dagger
00 20	Buckler	00 51	Star "Shing"
00 21	Leather Jerkin	00 52	3 Silver Cons
00 22	Sandals	00 53	Salve "Cutter"
00 23	Suber	00 54	Empty Flash
00 24	Axe "Dominace"	00 55	- " -
00 25	Aloe	00 56	Rapier "Dicer"
00 26	- " -	00 57	Iron Key
00 27	Oil Flask	00 58	Dagger "Razor"
00 28	- " -	00 59	Aloe
00 29	Rock	00 5A	Scale
00 2A	Staff	00 5B	Aloe
00 2B	Kite Shild	00 5C	Boots
00 2C	Helm	00 5D	Oil Flask
00 2D	Salve	00 5E	- " -
00 2E	Boots	00 5F	Rock
00 2F	Rock	00 50	Axe
		00 60	Crossbow
		00 61	Bezel Ring



Doc Düse

Große Veränderungen kündigen sich an: Der PC, bisher heilige Microsoft- und Intel-Kuh, scheint mobil zu werden. Auf jeden Fall muß sich der PC-Besitzer mit neuen Namen vertraut machen. Der Grund dafür ist Microsofts neues Windows mit dem wohlklingenden Namen New Technology, kurz Windows NT. Weitestgehende Plattformunabhängigkeit, neue Sicherheitsstandards und diesmal echte 32-Bit-Unterstützung ziehen die Fremdanbieter von Prozessoren und Systemen an, wie die Motten das Licht. Eine ganze Armada aus den verschiedensten Bereichen versuchen, sich vom riesigen PC-Kuchen ein Stück zu ergattern. Mit von den Möchtegernessern sind renommierte PC-Firmen wie IBM (Blue Lightning) oder DEC (Alpha Chip) die mit brandheißen Prozessoren Intel das Leben schwer machen möchten. Gefahr für Intels neuen Pentium droht außerdem von Apple und Motorola. Das Konsortium arbeitet mit Hochdruck am neuen Power-PC, der mit Leistungsdaten im Pentium-Bereich aufwartet und ebenfalls Windows-NT-kompatibel sein wird. Nicht zu vergessen ist natürlich die Silicon-Graphics-MIPS-Verbindung, die mit R4400 einen 64-Bit-RISC-Prozessor unter das Volk jubeln wollen. Ihr dürft Euch also auf eine breite Systempalette freuen, die hoffentlich mit Windows NT auch untereinander kompatibel sein wird.

Großes Spektrum

Ich möchte mir gerne ein CD-ROM zulegen und es über meine Pro Audio Spectrum 16 betreiben. Leider komme ich mit dem englischen Handbuch nicht sonderlich gut zurecht. Kann ich zum Beispiel das relativ billige Double Speed CD-ROM Drive von Panasonic (CR-562B) an meine Karte anschließen?

Wenn nicht, welches Double Speed CD-ROM-Laufwerk wäre Deiner Meinung nach das geeignetste für mein System (486 DX 50, 80 MByte, Pas 16)? Gibt es inzwischen geeignete Handbücher von Mediavision und weißt Du, wo man diese ggf. beziehen kann (deutsche Adresse von Mediavision oder eines Distributors)?

W. Stöhr, Haar

Deine Pro Audio Spectrum braucht ein SCSI-kompatibles CD-ROM-Laufwerk. Das Panasonic CR-562B ist mir leider nicht bekannt, deswegen kann ich auch keine verbindlichen Aussagen zur Kompatibilität machen. Als Alternative solltest Du Dir auf jeden Fall das Toshiba XM-3401B, das Sony CDU-31A oder das Texel DM-3024 ansehen. In meinem heimischen Rechner harmoniert die Pro Audio Studio mit dem Texel DM-3024 in trauter Zweisamkeit, ohne jemals gemuckt zu haben. Die beiden anderen CD-ROM-Laufwerke sind aber ebenfalls eine Empfehlung wert. Nebenbei solltest Du ein Auge auf die Treibersoftware haben.

Um ein deutsches Handbuch für die Pro Audio Studio zu ordern, kannst Du Mediavision unter der Hotlinenummer: 02957 79510 erreichen.

CD-RUMmel

Da ich beabsichtige, mir in nächster Zeit ein CD-ROM-Laufwerk (natürlich ein Double-Speed mit 300 KB/s Datentransferrate) zuzulegen, und ich in der Anzeige vom WIAL Versand das CD16 Edutainment Kit entdeckt habe, interessiert mich jetzt einiges dazu. Zum einen, was ist alles in diesem Kit dabei (an CD's, welche SoundBlasterkarte, vor allem was für ein CD-ROM Laufwerk, Zubehör, ...), und zum anderen, wie gut ist das CD-ROM-Laufwerk, inwieweit läßt sich von diesem Kit sagen, es ist empfehlenswert. Nicht schlecht wäre eine Bewertung der technischen Geräte (SoundBlasterkarte, CD-ROM-Laufwerk) à la "Stiftung Warentest", verbunden mit der Angabe von technischen Daten.

Weiterhin schreibt Ihr in der Ausgabe 11/93 von einer Soundkarte namens V7-Media-FX und der SoundWave 32 von Orchid. Inwieweit sind diese Soundkarten kompatibel zum Roland MT-32-Standard? Sind sie praktisch eine "Roland im Orchid bzw. Spea-Schafspelz". Ich las in der *POWER PLAY*, daß Roland-Soundkarten der Mercedes unter den Soundkarten sind, mir aber wegen des zu hohen Preises nicht anschaffenswert waren, was hingegen von diesen beiden Karten nicht behauptet werden kann. Im Bericht über die SoundWave 32 ist auch das CDS-3110-CD-ROM Laufwerk kurz beschrieben. Ist dieses besser oder schlechter als das CD-ROM-Laufwerk aus dem CD16 Edutainment Kit? Noch etwas zu den beiden angesprochenen CD-ROM-Laufwerken, lassen sich auf ihnen auch normale Audio-CDs und Kodak Photo CDs abspielen? Falls das angesprochene Kit nicht empfehlenswert ist, so schlage bitte eine andere (vielleicht billigere) Lösung vor, die aus einem guten CD-ROM-Laufwerk (nicht allzu teuer, damit ist gemeint nicht mehr wie 1 100 Mark für beide Komponenten) und einer besseren Soundkarte besteht. Vielen Dank im voraus für die Mühe und weiterhin viel Spaß am Spieletesten.

Denis Matejas, Erlangen, Diskette

Stellvertretend für alle potentiellen CD-ROM- und Soundkartenkäufer sei hier noch einmal der letzte Stand der Dinge beschrieben: Mit dem Auftauchen der Triplespeed-CD-ROM-Laufwerke werden die Double-Speed-CD-ROM-Laufwerke in der nächsten Zeit zum Standard avancieren und auf das Preisniveau von 300 bis 500- Mark fallen. Da die meisten Spielehersteller eh schon Double-CD-ROM-Laufwerke für den stockfreien Datenfluß empfehlen, kann man auch nur noch diese merklich fixeren Laufwerke empfehlen. Falls Du wirklich Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk brauchst, würde ich Dir ein Soundkarte-CD-ROM-Kit ans Herz legen. Hinter dem Wial-Kit steckt nichts anderes als das normale Creative Labs Soundblaster 16 ASP/Double-Speed-Matsushita Laufwerk, das sicher zu den besten der am Markt erhältlichen zählt. Andere empfehlenswerte CD-ROM-Soundkarten-Kits kommen zum Beispiel von Mediavision oder von Orchid, die alle um und unter der 1000-Mark-Barriere schweben.

Die Roland ist und bleibt der Mercedes unter den Soundkarten, die SCC-1 kann zwar nicht sampeln, kann aber mit glasklaren Samples und einer unverfänglichen General MIDI-Unterstützung aufwarten. Andere Roland- oder General-MIDI-kompatible Karten dürfen natürlich nicht die Original-Roland-Samples verwenden, sondern haben eigene Samples im ROM. Das führt logischerweise dazu, daß einige Instrumente von den Original-Roland-Geräuschen abweichen. Außerdem kommt dazu, daß einige Entwickler versuchen, die Effektsektionen der Roland-Karte direkt zu programmieren, was in einigen Spielen zu Tröt- und Quietschgeräuschen führt. Trotz dieser Probleme lohnt sich die Roland- oder General-MIDI-Emulation allemal.

101 Prozent

Als ich neulich den Bericht über den Speichermanager von Quarterdeck las, flammte wieder ein Fünkchen Hoffnung in mir auf. Denn nach-

dem ich mir das Panasonic CR 533 CD-Laufwerk gekauft habe, hat sich mein Arbeitsspeicher durch den speicherhungrigen Treiber um ungefähr 70 KByte verkleinert. Nun habe ich ein paar Fragen an Euch: Gibt es vielleicht eine neue Treiberversion für dieses Laufwerk, das auch unter MS-DOS 6.0 läuft? Ist der QEMM386 V 7.1 wirklich so gut, wie in diesem Text gesagt wird? Läuft er unter DOS 5.0 und 6.0?

Steffen Bauer, Stuttgart, Brief

Wenn Dein Treiber unter der neuen DOS-Version nicht mehr läuft, solltest Du den Setver-Befehl von DOS laden. Danach müßte Dein Treiber eigentlich wieder funktionieren. Der Qemm von Quarterdeck ist inzwischen in der Version 7.2 erhältlich und damit auch DOS-6.2-kompatibel. Die älteren DOS-Versionen kann der Qemm sowieso verarbeiten. Wenn Du schon DOS 6.0 auf Deinem Rechner zu laufen hast, solltest Du mal den DOS-Befehl memmaker ausprobieren. Dieser Befehl optimiert Deinen UMB-Speicher und eventuell verschwindet so das klobige Treiberstück in den oberen Speicherregionen.

Klein aber mein

1. Als ich in Ausgabe 9/93 den Test über Tornado gelesen hatte, fiel ich aus allen Wolken: Ist es etwa wahr, daß dieser Simulator auf 286-PCs läuft. Ich habe einen 286er der mit 16 MHz getaktet wird und spiele für mein Leben gern Simulationen. Ich habe bereits SWOTL, Gunship 2000 und andere bis zum abwinken gespielt und bin nun auf der Suche nach einer neuen Simulation für meinen Rechner.

2. Ich spiele zur Zeit mit dem Gedanken, mir einen Joystick zuzulegen. Vor etwas längerer Zeit kaufte ich mir einen Pistol-Stick für rund 60 Mark. Der Joystick hielt sage und schreibe einen Monat. Was empfiehlt Ihr? Michael Schmid, Braunschweig, Brief

Du hast schon richtig gesehen, Tornado von Digital Integration sollte auch auf Deinem 286er mit 16 MHz laufen. Als Geheimtip solltest Du Falcon 3.0 ausprobieren. Mit einem Koprozessor rast der Falke wie ein Silberpfeil durch die Lüfte.

Stickles

Ich habe mich auf das Abenteuer eingelassen, einen guten analogen PC-Joystick erwerben zu wollen, der seinen Preis auch wirklich wert ist. Aus diesem Grunde habe ich auch schon einige "Fach"-Geschäfte heimgesucht, aber leider keine brauchbare Beratung bekommen. Es kann ja nicht sein, daß immer der Joystick das absolute Nonplusultra ist, der gerade zufällig am Lager ist. Der (hoffentlich) rettende Gedanke *POWER PLAY*.

Vielleicht könnt Ihr mir ja sagen, ob man unbedingt 165,90 Mark in einen Thrustmaster investieren muß oder ob man auch mit der Konkurrenz für 70 - 80 Märker Kilrathis und ähnliches Ungeziefer ohne Tobsuchtsanfälle vom Himmel holen kann. Falls das weiterhilft: Geplantes Einsatzziel des Sticks sind Wing Commander (1+2) und Strike Commander, X-Wing, Mantis, AoP und manchmal auch der MS-Flightsimulator.

Ins Auge sticht einem ja gleich der Gravis, aber welcher denn? Leider habe ich von dem neuen Analog Pro noch nichts gesehen (bis auf den Preis). Vielleicht könnt Ihr mir ja auch gleich sagen, was ich davon hätte, 70 Mark in eine Gravis Gamecard zu investieren.

Fabian Rochner, Hannover, Brief

Deine anvisierten Spiele wie *Strike-* und *Wing Commander*, *X-Wing* usw. gehen nicht übersehbar in die Richtung Flugsimulator. Deine Ambitionen lassen eigentlich nur zwei wirklich hochwertige Joysticks zu und zwar den Thrustmaster und den Gravis Analog Pro. Der Thrustmaster bietet mit einigen zusätzlichen Knöpfchen und einer soliden Mechanik sozusagen Rolls-Royce-Qualität, die natürlich bezahlt werden will. Ein weiterer Vorteil, der für das Thrustmaster-Sortiment spricht, ist die Möglichkeit, es zu erweitern. Vorausgesetzt das nötige Investkapital steht Dir zur Verfügung, kannst Du Dein heimisches Cockpit schnell um verschiedene Stadien aufstocken. Der Garvis Analog Pro kann einfach als guter Joystick überzeugen. Die Gravis Gamecard hat den Vorteil, daß sie auch in sehr hoch getakteten Systemen wie einem 486 DX 50 nicht ins Stottern kommt. Bei den handelsüblichen Schnittstellenkarten kommt es ziemlich häufig vor, daß sich die Schnittstellenkarte verhaspelt und so undefinierte Flugzustände nicht ausgeschlossen sind. Allerdings würde ich Dir empfehlen, Deinen neuerworbenen Joystick erst an Deiner wahrscheinlich vorhandenen Soundkarte oder dem Schnittstellen-Game-Port auszutesten. Die meisten Soundkarten können mit einer sauberen Joystickabfrage überzeugen. In dem Fall kannst Du die Gravis-Karte einsparen.

Kuddelmuddel

Ich besitze seit kurzem einen PC (486 DX 33 MHz) mit einer 120 MByte Festplatte, einem 3,5 Zoll Laufwerk und 4 MByte Arbeitsspeicher.

Nun hörte ich zu meinem Erstaunen, daß es bei PCs zwei unverzichtbare Pflegevorschriften gibt, deren Nichteinhaltung ernsthafte Folgen haben kann! [Hört, Hört!]

1. Wenn man auf der Festplatte öfter Programme installiert und löscht, ist die Festplatte plötzlich voll, obwohl die Speicherkapazität noch lange nicht erreicht ist. Das heißt, durch Löschungen entstandene Zwischenräume werden nicht beschrieben. Um sein Laufwerk aufzuräumen, muß man also irgendeinen Umkopiervorgang starten.

2. Was noch gefährlicher sein soll, ist eine Datei, die alle Fehlermeldungen, Uhrzeit, Datum abspeichert. Angeblich soll der PC dann seine Arbeit einstellen, wenn diese Datei voll ist?

Richard Stahnke, Nettetal, Brief

Wenn Du schon DOS 6.0 oder höher (leicht auszuprobieren mit DOS-Befehl: ver) hast, sollte die sogenannte Defragmentierung, sprich die Festplatte von einem Schweizer Käse mit riesigen Löchern in einen saftigen Weichkäse zu überführen, kein größeres Problem darstellen. Der Befehl dazu heißt defrag und ist ein Programm, das genau diese Defragmentierungsarbeiten übernimmt. Stammt Dein MS-DOS noch aus früheren Zeiten, kannst Du nur mit den Norton-Utilities oder PC-Tools weiter.

Die einzige Datei, die halbwegs in diese Richtung geht, sind die sogenannten Temp-Dateien, die bei einem Fehler abgespeichert werden, aber völlig harmlos sind und ohne Probleme gelöscht werden können.

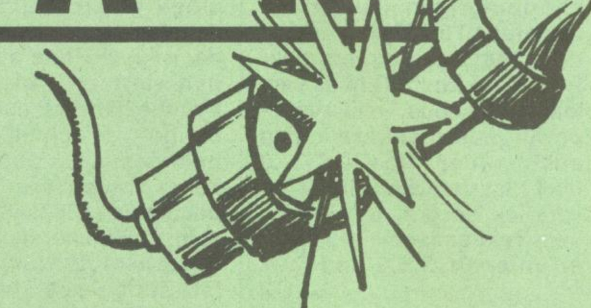
Auf und ab

Ich besitze einen 386er DX-40-Rechner mit einem Weitek Math-Coprozessor (also im Prinzip einen 486er SX-25). Nun aber meine Frage an Dich: Kann ich auf das Board eine Overdrive-Einheit stecken? Wenn ja, wie teuer ist diese Einheit. Wenn jedoch nein, wie kann ich dann mehr Power in meinen Rechner bringen, ohne gleich wieder in die totale Pleite zu gehen? Tilo Büttner, Berlin, Brief

Aufrüsten kannst Du Dein Board leider nicht mehr, denn der Overdrive für den 80386-Prozessor wurde und wird nicht entwickelt werden. Auch wenn Dein System leistungsmäßig dem eines 486-SX-Rechners entspricht, wahrscheinlich sogar etwas schneller ist, kannst Du die Aufrüstung Deiner Maschine vergessen. Erst den 486 SX-Prozessor kannst Du mit dem entsprechenden Overdrive-Prozessor Beine machen. Bevor Du in den nächsten Laden läufst und Deine Finanzen in den roten Bereich treibst, warte noch auf den nächsten Intel-Lückenfüller zwischen DX 2 und Pentium. Der DX 3, der für das erste Quartal nächsten Jahres geplant ist, wird die Preise für den DX 2 beträchtlich sinken lassen.

Noch ein Wort in eigener Sache: Wenn Ihr Eure Texte auf Diskette einsendet, verwendet bitte keine allzu abgehobene Textverarbeitungen. Ich kann alle Texte, die zu "Word für DOS" (bzw. Winword) kompatibel sind, verarbeiten. Also schickt bitte keine Texte mit abgedrehten Textverarbeitungen. So blieb das Problem von Frank Faust aus Hofheim auf der Strecke, weil es mir partout nicht gelingen wollte, seinen "Wordstar für Windows 1.5"-Text in ein lesbares Format zu überführen. Habt Ihr Zweifel wegen der Kompatibilität Eures Textverarbeitungsprogramms, dann speichert Euer Doc-Düse-Problem als Nur-Text-File (ASCII) ab.

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 04/94** (erscheint am 9. März '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 31. Januar '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mai-Ausgabe 1994** (erscheint am 13. April 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Giga Cad 10,–, Test Drive 1 10,–, C64er-Hefte 6/88, 5/89-11/90, 1/91, 6/91 je 2,50, zusammen nur 40 DM. Jürgen Schreck, Goethestr. 50, 75428 Illingen, Tel. 07042/22983

Verk. C128, Floppy 1571, Datasette, TV-Anschlußkabel, 2 Joysticks, 55 Spieledisks, 5 Kassetten, Diskbox u. Anleitungsbücher für 280 DM. Tel. 07023/5799, Jens

Verk. Shard of S., Ultima 1, Legend of B., Alter Ego, Mule, Starfleet u.v.a./Klassiker für 50-90 DM. Liste bei: Monien, Weltzienstraße 12, 76135 Karlsruhe, Tel. 0721/859677

Ich verkaufe für den C64 das Diskettenlaufwerk 1541-II, ca. 2 Jahre alt, für 50 DM. Anrufen bitte nur zwischen 19.00 und 21.00 Uhr unter Tel. 02603/3482

Suche M. Mansion in Deutsch. Originalverpackung wenn möglich. Zahle bis 10 DM. Tel. 089/969123, nach Sascha fragen. Montags - donnerstags von 13-17 Uhr anrufen

Suche North & South auf Disk. Zahle 25 DM, ansonsten tausche ich gegen andere Spiele oder Datasetten. T. 04297/273, 19.00–20.00 h

Verkaufe neuwertigen C64 II + Floppy 1541 II + Farbmon. 1802 + 3 Joysticks + 90 Disketten für nur 450 DM. Tel. 06131/683408

Amiga

Verkaufe Originale: Railroad Tycoon 50,–, F-19 Stealth Fighter 40,–, Pirates (nicht 100 % vollständig) 20,–, Airborne Ranger 20,–. Tel. 0821/517469

Andreas Schmidt, Bahnhofstr. 226 b, 61184 Karben, Tel. 0171/8510181, A2000, PC-Karte, 2. Laufwerk, 3 MB, Kick 2.0 + 1.3, ECS, Monitor 1084, Drucker LC 10 II, HD Controller, 60 MB Festplatte, viele Softwareprogramme etc., VB 1200,–

Verk. Originale für Amiga, GB und andere Systeme. Liste gegen 1 DM Rückporto in Briefmarken. Sehr günstig! Adr.: Stefan Kreft, Potsdamer Str. 3, 32756 Detmold

Verkaufe 38 Amigaspiele, nur Originale, Preis 20 DM bis 30 DM, alle 100 % o.k., Tel. 0831/94272

Verkaufe Amiga-Spiele, nur Originale, Top Titel, Preis 30–40 DM. Tel. 0831/75846 ab 17.00

Verkaufe A500 mit Speichererw., 512 KB + Echtzeituhr abschaltbar + Dust Corer. Suche A1200 HD 40 + Software, Thomas Zanke, Artur-Scheibner-Ring 13, 06249 Mucheln

Verk. Spiele wie Dune II, Syndicate, Sim Ant (50 bzw. 30). Ruft an! Ich habe noch mehr Spiele. Fragt nach Michael! Tel. 0721/518275

Verk. A500 + 1084S Farbmon. + 1 MB + 1 ext. Laufwerk + ca. 300 Leerdisks + Joysticks, Maus, Pad + ca. 20 Amiga Jokers für nur VB 600 DM, Tel. 02195/40539 (Thomas)

Verkaufe A2000 + Monitor + ext. Laufwerk an Selbstabholer im Raum München, 3 MB RAM, 20 MB HD, 100 % o.k., inkl. BTX-Decoer, Spiele u. Bücher für 600,– DM. Tel. 089/5804033

Verkaufe orig. Soccer Kid, Eishockey Manager je 45 DM; Sensible Soccer, Trivial Pursuit, Buck Rogers, Ishido, RVF Honda je 15 DM. Tel. 07231/55367 Thomas

Suche dringend Larry 1 und Police Quest. 1. Tausche auch dagegen Monkey 1 oder Larry 3. Tel. 04471/7671, fragt nach Christian!

Builderland, BT 3, Cool Croc Twins, Legend, EOB 1, Lotus 3, Lemmings 1, Loom, je 20 DM. Die Bücher: Amiga Basic, Maschinensprache, Amiga DOS 1.3 je 40 DM. Nur per Nachn., Jürgen Schreck, Goethestr. 50, 75428 Illingen, Tel. 07042/22983

Verkaufe Amiga-Originale: Der Patrizier, Sim Ant, Indiana Jones 4, Gods, Falcon F16, Wing Commander, The Humans, Chaos Engine, Battle Isle etc. Auch Ankauf. Tel. 05382/4858

Populous 2, Flashback, Goal, Lionheart DM 55, Pool DM 50, Wing Commander, Ultima V, Ultima VI, Agony, Indy Heat, DM 40, Battle Chess, Super Off Road, Lost Dutchman Mine, Final Countdown, Kick off II DM 30. Tel. 04152/74140

BCKid 30, Zool 20, Chuck 2 20, R-Type 2 15, alien 92 15, Z-Out 15, Turr 1 + 2 25, Desert Strike 30, Project X 20 und Apidiya 15,– DM oder zus. 139,– DM. Tel. 07044/8271 ab 17 Uhr

A500, 2,3 MB, MK3, 2. Laufwerk, TV-Adapter, 2 Joyst., 1.3/2.0-Umschalter, Bücher nur 590,– DM. Tel. 07044/8271 ab 17 Uhr

Verkaufe Amiga Originale: z.B. Erben d. Th. Desertstr., Lemmings 2, Conquestador etc. Verkaufe auch C64. Schreibt an: Robert Nabenhauer, Grabenbachstr. 6, 88605 Meßkirch

Suche: Transarctica Lionhart, Syndicate, Burntime, Soccer Kid, Hannibal, Strategiespiele. Verkaufe Indy 4, BM Prof., Robert Nabenhauer, Grabenbachstr. 6, 88605 Meßkirch

Verkaufe K. Q. 5 + Hintbook für 40 DM. Suche für Amiga: Buck Rogers 2 (englisch!) gut erhalten. Tel. 0551/22856

Verkaufe A500 + Monitor + 1 MB + 2 LW + Joysticks + orig. Spiele (Indy 4, Monkey 1, 2) für 1200 DM und Digi-View zum Digitalisieren mit d. Kamera für 200 DM. Tel. 05262/2011

Verkaufe A500, Monitor, 1 MB, viel Zubehör, 9 Originale (Indy 4 + 6 andere Hits), NP 3200 DM, Preis VB, Tel 06101/33007, ab 20.30 h

A500, 1 MB, 2 LW, Monit. 1084S, Computertisch, Joystick, Diskbox, 9 orig. Games, z.B. Larry 1, 2, 5, Monkey 1, Jonathan, Rise of Dragon, NP 3000, nur 1600 DM, Tel. 030/8515662

Amiga 2000B, 2 LW 3,5", 1 MB Chip, 4 MB Fastram Nexus Controller, 105 MB Quantum, Maus, Tastatur, diverse Handbücher, VB 1100 DM, Tel. 0211/299533

Verk. Indy 3, Powerm., Populous, Drakkhen, North & S., Midwinter, R. O. M., Wallstreet W., Fugger, Infocoms, Xenon 2, Blood M., Wonderboy, Terrorpods u.v.m. Tel. 0721/859677

Verk. Mensch Amiga 50 DM, Amos Prof. 70 DM, Ultima 6, F1GP, Ref. of Med., Death Knights of Krynn, Starflight, Tie Break, Dragon Wars, Gravity, Autoduell 20–40 DM, Tel. 02992/4770

Orig. je 25 DM: Fire + Ice, Zool, Lionheart, Humans, Flight of the Intruder, Lotus 3, Their Finest Hour, Chaos Engine, Ultima 5, Sensible Soccer, F15, MiG 29; Tel. 06542/22160

Orig. je 30 DM: Syndicate, Railroad Tycoon, S52, HL 14–18, Space Quest 4, Sim City de Luxe, Kings Quest 4; 25 DM: Monkey Island 1 Mad-TV, Special Force und w., T. 06542/22160

Austria – Verkaufe A500 2,6 MB 3000,–, 40 MB HD extern inkl. Controller 3000,–. Suche Soft für A4000. Write to: Ernest Haslinger, Schwimmschulstr. 4, A-4400 Steyr

Suche 1 MB Simms für A-4000. Verk. VCS 2600 Module, kaufe + tausche Soft. Suche Modem + Treiber (V.32bis) Ernest Haslinger, Schwimmschulstr. 4, A-4400 Steyr, Austria

Hilfe! Suche dringend Programme, die nichtklassifizierte Spiele auf dem A1200 wieder fit machen. Michael Otto, Rigaer Str. 14, 06128 Halle/Saale

Verk. A500 + 2. LW + 2 Spiele + 1084S + M.-J.-Umschalter + Maus + Fachliteratur für 800,–. Stefan Bloch, Markt 1, 23931 Grevesmühlen

Verk. Amiga 500 + 1 Joypad + 120 Disketten und orig. Spiel, Loth. Matthäus und Lionheart für 500,– DM, Kai Keller, Am Sonnenberg, 55270 Schwabenheim, Tel. 06130/7423

Verkaufe A500 mit 2,5 MB, Monitor, 2. Floppy, GVP-Controller (für Fest- oder Wechselplatte), viel Softw., 2 Jahre alt, NP 3500 DM, VHB 1700 DM, Tel. 0611/305855

Verk. Amiga 500, komplett mit Farbmonitor, Joystick, 3 Handbücher und Spielen z.B.: Another World, Shadow of the Beast 2... u.v.a. Alles 100 % o.k., Tel. 040/6478336

Verk. Cruise for a Corpse, dt. Version, für nur 25 DM, Porto und NN sind im Preis enthalten! Tel. 02565/3772

Verk. Amiga 600, 2 MB Hauptspeicher, externes Laufwerk, 4 Monate alt für 350 DM, Tel. 02222/4382, ab 18 Uhr

Tausche Fire & Ice 100 % o.k. gegen Monkey Island I 100 % o.k. komplett in deutsch. Tel. 06182/60568, natürlich nur Originale

Verkaufe: A2000, Monitor, 66 MB Festplatte, 2. Laufwerk, 3 MB RAM, Literatur, Joysticks, Maus für 850,–, Bernhard Plötz, Brenzstr. 20, 70374 Stuttgart

Verkaufe Amiga-Originalspiele, z.B.: Ind. Jon. 4 45 DM, Monkey Isle 2 45 DM, Lary 5 40 DM, SQ 4 40 DM, Loom 45 DM, Might a. Magic 45 DM, Bane 40 DM u.a., Tel. 02261/22921

Verk. Amiga 500 (1 MB), Monitor 1084S, Maus, 2 Spiele, Software u. Handbücher, verk. noch Spiele, z.B. Eishockey Manager 90 DM, KP 1200 DM, VB 850 DM, T. 069/474932 nach 17 h

Suche Amberstar, Black Crypt, Death Knights of Krynn, bezahle zusammen DM 100,– oder einzel DM 30,–. Bitte Originale. Valentin Dabronz, Tel. 06131/384522

Verk. A500, Speichererweiterung, Action-Replay MK 3. 1 LW, ext. Mon., 24-Nadeldrucker, 3 Joysticks, Handbücher, 29 Zeitschr., 21 orig. Spiele, 1500 DM. Tel. 0201/532514, ab 19.00 h

Verk. wegen Sys.-Wechsel Goal 45,–, Sensible Soccer 30,–, F1 Grand Prix 50,–, Great Courts 2 30,–, weitere Sportspiele auf Anfrage. Tel. 02301/13432

Verkaufe günstige Amiga-Software. Tel. 07841/1355

Löse übergroße Softwaresammlung auf. Amiga, A1200, SNES und C64. Sehr aktuell. Tel. 05221/270097

Kaufe und verkaufe neue und alte Amiga-Soft. Liste bei: M. Dietscheidt, Niederbergheimerstr. 110, 59494 Soest

Verk. Amiga-Originale: Magic Pockets, Gods, Flood, Sensible Soccer, James Pond, Humans, Turrican 2, Dyna Blaster, Rock'n'Roll, It C. F. T. Desert je 25 DM, Tel. 02133/90696

Achtung! Verk. orig. Amiga-Soft, z.B. Indy 4 39 DM, Jonathan 39 DM, komplette Liste gg. 2 DM Rückporto: Markus Dietrich, Chlodwigstr. 6, 50321 Brühl

Verk. Originalspiele: Goal 50,– DM, 1869 40,– DM, Tip Oft 20,– DM, BMP + Editordisk 50,– DM, Amiga-Comal 70,– DM, Computertisch (fahrbar) 90,– DM. Tel. 089/6905120

Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, 1084S-Monitor, Maus + Pad, Diskbox + 40 Leerdisks, 14 Orig.-Spiele: Indy 4, Red Baron, Monkey-I. 2 für 1000 DM, Tel. 06243/5550

Original! Neuwertig! Für Amiga "Sim Earth" 50,– DM. "War in the Gulf" 35,– DM. O. Conraths, Tel. 0271/385171, Nachtigallweg 82, 57080 Siegen

Verk. Amiga 500 New Art, 1 MB, neue Maus, Abdeckhaube, 2 Joysticks, 120 Disketten, 4 Bücher, orig. Logical und 2 Mousepads für nur sagenhafte 300 DM, Tel. 02133/90696

Verk. A500, Fernseher (Philips), 1 MB, 3 x Joyst., 8 Kaufspiele (Monkey I + II + Mad-TV + Indy IV + Hero Q. + Power M. + Night S. + Populous), extra 125 Disketten + 2 Boxen, VB 1500,–, Tel. 05326/3073

Verkaufe Sampler Techno-Sound Turbo 2, aufgrund Versandfehlers ungebraucht für nur 100 DM, Tel. 02243/2187 (Tim)

Amiga 500 Edition: 2 MB + TV-Modul + 10 Originalsp. + 50 Disks + Amiga-Buch + Maus, Neupr. 2200 DM, VB 750,– DM. Tel. 0203/412572 Michael Heimberg, Spessartstr. 4, 47137 Duisburg

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2 LW, Monitor 1084S, Joysticks, Maus, Mauspad, 3 Diskboxen mit 85 Spiel., 7 orig. Bücher, Abdeckhaube, Preis 799 DM. Tel. 069/748934

Verk. A500, Maus, 1 MB Erw., 2 Joy, über 40 Disks + Zubehör für 400 DM. Tel. 069/307962 17–19 Uhr (Markus)

Verk. Amiga 1200, HD 40, 4 MB RAM, 40 MHz, 1 LW, 2 Joysticks, TV-Modul für 1500,– DM u. 10 Originalspiele zu à DM 30,–. Tel. (ab 19 Uhr) 034202/24837

Verkaufe Amiga Monitor Commodore 1084S erst 2 Monate alt, kaum gebraucht für nur 300 DM (NP 550), Thorsten Mußer, Katharinenstr. 3, 72461 Abstadt 2, Tel. 07432/15323

Achtung! Verkaufe brandneues Orig.-Spiel Syndicate, komplett deutsch für 50 DM oder tausche gegen PC-Orig. Ultima Underw. 2, Ultima 7/2, Tel. 07572/8897 (Markus)

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084S, 2 Joysticks, 2 Originalspiele (Populous II), 1 Jahr alt, VB 600,–, Gunnar Wollesen, Otto-Schumann-Str. 13 A, 22926 Ahrensburg, Tel. 04102/43074

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, F-Monitor + Computertisch + Drucker 9 Nad. + Maus, 2 Joystick, + Zubehör, ca. 1000 DM VB, Sascha Thieme, Tel. 030/4486749, ab 18.00 Uhr

Sensible Soccer, Populous 2, Parasol Stars, Eye 2, Lemming, more Lemmings, Cruise for a Corpse, Space Quest 4, Zak McKracken, Quest for Glory 2; (15–30 DM), Tel. 08671/20252

Verk. A500, 1 MB, 3 Joy, Farbmon. 1084S, 4 Player Adap. + Space Quest 4, Flashback und viele mehr, VHP 1000,– von 15–17 uhr, bitte nach Larbi fragen, Tel 07574/7126 von Mo-Fr.

Verk.: F1-Grand Prix 30 DM, Sensible Soccer 25 DM, Masterblazer, Powerdrome, Spheriecal je 10 DM. Tausch gg. Chaos Engine, Lionheart, Tel. 07731/25775 wochenends

Verk. A2000, 1084S-Monitor, 15 Orig.-Spiele, z.B. Chaos Engine, Fire & Ice etc., 130 Disks, 3 Joysticks, Play Time, Amiga Jocker etc. für 950,– DM, Tel. 07457/2030 (Tobias) ab 18 h

Verk. Amiga 500 (1 MB), 1084, ca. 80 Leerdisks, Fachbücher, Zeitschriften, 2 Joysticks, Mouse, Diskbox, mehrere Orig.-Spiele (500,– DM), A. Wotzko, Böhmerwaldstr. 12, 85540 Haar

Verk. Amiga Orig.: A-Train 45 DM, Patrizier 40 DM, Global Effect 40 DM, Conquestador 40 DM, Winzer 25 DM, R. Hohenstein, Breite Str. 2, 39261 Zerbst

Verk. A500, 1 MB + 2, 5 MB Erweiterung, Farbmonitor, 2. Laufwerk, Maus, Joysticks, Bücher, Originalspiele, z.B. Bodt Blows, Das schw. Auge, für VB 700 DM, Tel. 030/8116420 (Frederik)

Verk. Amiga 500 (1 MB) + 1 Joystick + TV-Mod. + jede Menge Disk. Ohne Maus, für 250 DM, Tel. 05137/13889 (Waldemar)

Achtung! Verkaufe A500 + 3 MB RAM + Alfa Power, 105 MB Festplatte + Philips CM8833 (Stereo-Farbmonitor) + Alfa Data Maus + Mauspad + Original Soft, VB 1300 DM, Tel. 06184/4549

Verk. Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, 2 Joys, Maus, viele Spiele (Wing Comm./1869...), Diskettenbox, für 850,–. Tel. 05634/1802 ab 14.00 Uhr (Thilo)

Verk. Amiga 500, 1 MB + Uhr, 150 Disks, 2 Joys, Drucker, Philips, CM8833, viel Literatur, 2 Abdeckhauben, Maus. Alles für 1500,– VB, Tel. 040/817370 Hexenst. 4, 22559 Hamburg

Verkaufe Amiga 500 mit: 1 MBit Speichererw., 2 Joysticks (Dauerfeuer), Monitor (neuwertig), Tel. 08586/5222 (fragt nach Klaus, ab 17.00 Uhr!)

Verkaufe Amgia-Originale: Der Patrizier, Sim Ant, Indiana Jones 4, Gods, Die Siedler, Wing Commander, The Humans, Chaos Engine, Battle Isle etc. Auch Ankauf. Tel. 05382/4858

MS-DOS

Verkaufe PC-Originale: Startrek 25th 35,–, Frontier-Elite II-(Super) 60,–, X-Wing (Erstauflage mit zus. Roman) 40,–. Tel. 0821/517469 (oft Anrufbeantworter)

Verk. PL-Originale: Strike L + Speech 80,–, Syndicate 50,–, Lost Vikings 40,–, Falcon 3.0 50,–, Sim/Pop 30,–, M. Isi 20,–. P. Scholz, A. Hausmannstr. 2, 04129 Leipzig

CD-ROM-Laufwerk Mitsumi LU005S 200 DM, Soundkarte, Soundblaster, 16 Basic, 180 DM, neuwertig, Tel. 0611/428940

Syndicate, NHL-Hockey, Ishar 2, Lost in Time, Larry 5, DSA, Aces o. Europe, Elite 2, DSA, WC, Darkseed, Darklands, Lost Vikings, Civilisation, Rampart, Gunship, Indi 4, Zool u.a., Tel. 02622/7830

Hallo! Verk. div. PC-Spiele, u.a. Eye of the Beholder 3 engl. für 48,– + Porto. Tausche auch. Suche z.B. Strike Com. + Sam + Max. Tel. 04627/1618: 20–23 Uhr

Verk. 386SX 20 MHz Mainboard, 5 MB RAM, Co., Dokumentation, Software, VB 500,–; VGA-Grafikkarte 512 KB Video RAM, Dok., Softw., VB 70,–; Tel. 0371/360636 (Andreas) Wochenende

Verk. ca. 30 Games auf Disk + CD-ROM (Comanche, Syndicate, Strike Commander, Links-Kurse ...), Tel. 02773/6969, Oliver

Motherb. 386DX33 + Coproz. + 8 MB, 14" Mon., Philip ET4000-Truec, PRI, CD-R, CM205, Cor 3, MIG29, Scanm. 256gray, Thrustm. FCS + WCS, SB 1.5, FS5, CH-Flightst. SC + Sp. Priv. + Sp., u.v.a.m. Tel. 0721/36977

Biete Zusatzdisk zu X-Wing (alle Texte eingedeutscht) gegen X-Wing mit deut. Anleitung. M. Keßler, 04774 Börln, Ph.-Müller-Str. 8

Verk. Strike C., Dott, Sensible Soccer, Special F., Eish. M., Syndicate, WC + SM 1 + 2, NHL Hockey, Sierra + Lucasfilm Adventures, nur Orig., Tel. 0681/638039

Verkaufe: Buzz Aldrin; Syndicate; Legend of Kyrandia DV; Aces of the Pacific + Data; Strike Commander u. Privateer inkl. Speech; CD-ROM: Montis; WC 2 + Ultima Underworld; Sherlock Holmes; WinWare 3; ab 18.00 Uhr, Tel. 04161/52187

Suche Lemming 2, Incredible Machine 1 + 2, Indy 3 + 4, VGA, nur Originale komplett, außerdem Leute zum Erfahrungsaustausch im Kreis NR/WW, Tel. 02680/8603, ab 18.00 Uhr

Verk. Monkey 2, HL14–18, Indy 4 je 50 DM (inkl. Versandk.), Typemaker 1.0 + Typografica je 40 DM. Suche A-Train deutsch bis 50 DM, Tel. 06542/22118 Willem

Verkaufe Links, Budokan, Underworld 1 + 2, Comanche + Mission, Thrustmaster WCS + RCS, Strike C.-Set, WC 1 + 2-Set, A. Animator 1.01, Tel. 089/6253837

Shadowcaster, Aces o. E., Gunship 2000, Rail Tyc. Del., Indy 4, Ishar 2, Zool, Twotowers, Darklands, X-Wing, SQ5, Larry 5, Amberstar, Global Effect, DSA, u.a., Tel. 02622/7830

Supergelegenheit! NEC 24 Nadel Pinwriter P20/P30, 2 Jahre alt, aber nur 10mal benutzt, also so gut wie nagelneu! Neupreis 710 DM, VB 420 DM, Tel. 09603/2167, 17.00 Uhr

Verkauf/Tausch: Syndicate, Shanghai 2, Startrek 25th, Lure of Temptress, Rampart, Midwinter 2, Millennium 2.2, alle DV, von 35,– bis 55,– DM! Tel. 09003/2044, ab 17.00 Uhr

Orig. Comanche 50,–, Per. General 40,–, Velkje Lukje 60,–, NHL Hockey 70,–, AD Lib Soundcard 50,–, Joyst. Analog 30,–, Tel. 07425/7103, ab 19 Uhr

486-33 MHz, Coproz., 4 MB + RAM, 100 MB HD 3,5" u. 5,25", SVGA 1 MB, SVGA-Monitor, SB-Pro, Maus, Tower zu verkaufen; VB 1750,–, Tel. 06432/83829

Biete zum Tausch neuwertige Spiele (dt.), z.B. Kings Quest VI, Populous 2, History 14–18, Wing-Comm. 2, Betrayal at Krondor, Planets Edge usw. Angebote an Harald Becker, Goethe 50, 76356 Weingarten, Tel. 07244/2578

Suche zum Tausch/Kauf (nur deutsch) Wizardry 7, Patrizier, Burntime, Battle Isle Disk 2, Privateer, Dune 1 und Spelljammer. Angebote an Harald Becker, Goethe 50, 76356 Weingarten, Tel. 07244/2578

Verk. 386-33, 4 MB RAM, IMB VGA-Karte, 210 MB HD, 14"-Monitor, 3,5 LW Big Tower, Tastatur, Gamecard + DOS 5.0, Monkey 2, E. o. B. Pirates, VB 2500,–, Tel. 0711/573267

Verk. orig. Bandit Kings of Ancient China + Chrisis in the Kremlin + Legend of Kyrandia + Sim City-Terrain Editor zus. 125,–. R. Renner, Göritzenstr. 42, 96237 Ebersdorf

Wizardry 7 dt., Ishar 2 dt., M&M3 dt., Ishido 8 Ball – Take a Break-Pinball, Silent Service 2 je DM 35,– inkl. Porto, Tel. 0911/471136, 19-20 Uhr oder am Wochenende

PC-Originale zu verkaufen: Privateer Speech Pack 20,– DM, Pirates Gold 65,– DM, Wall Street Man 60,–, De Luxe Paint 60,– DM, Tel.: 02595/9272

Biete Originalgames: z.B. A-Train, Amazon, Amour-Geddon, Battle Isle + Data, Burning Steel, Buzz Aldrin, Curse of Enchantia, Dune, Elite II, alle zus. 30–60 DM, Bernhard Milzetti, Feldbergstr. 38, 63225 Langen, T. 06103/22507

Verkaufe Orig.: Empire Deluxe, Legacy, L. F. of Sherlock Holmes, Day of the Tentacle. Tel. 07121/470089 (Philipp)

Verk.: SVGA-Monitor + Grafikkarte DM 200,–, Alone Iro, MM4, Harr. gg für je 40 DM; Amberstar, MMS, X-Wing Data 11. je 25 DM; T. 07661/3094

Verk. alte + neue PC-Software, schreibt an: Marcel, P.O. Box, 365, 6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

Schweiz! Verk. Microspot 386DX 40/130, SVGA-Bildschirm, Soundblaster Pro, externe Lautsprecher, Maus, Joypad, Software, 1 Jahr alt, Fr. 1700,–, Tel. 061/7112381

Verk. 386SX-33 MHz, inkl. 132 HD, 5,25 u. 3,5 Drives, Maus, Joystick, sowie SVGA (1280 x 1024) Monitor + DOS 6.0, Privateer, X-Wing u. Comanche u.a. VB, Tel. 040/4904136 Anrufbeantworter

Verk. o. tausche 1869, DSA, Startrek, Monkey, I. 2 Rampart, Indiana Jones 4, Pirates Gold. Suche Miss. Disk. Commanche, Fieldsoft Glory, SimAnt Streetfighter 2, Freddy Pharkas, Special Forces, Tel. 09274/219

Verk. 386DX-40 MHz, 128 KB Cache, 3,5 u. 5,25 Floppies, 132 Hd, 4 MB RAM, Citizen 14" Monitor, Gravis Soundkarte, n. Zub. sowie 14 Spiele 2350 VB, Tel. 040/4904136 (Anrufb.)

Verk. Orig. 3,5: Syndicate (DV), Emp. d. L. (E) je 50 DM; Strongh. (E), A-Train (DV) je 45 DM; Inc. machine (DV) 40 DM; Patrizier (DV) 30 DM; u.a. zu 10 DM (B. R. I., Wiz. 6 b. DV). Tel. 04421/55346

Tausche Elvira 2. Suche u.a. Ultima 3–6, Lands of Lore, Eye of the Beholder zu. 3 MM 3–5, Andreas Schmidt, Obere-Lindenberg-Str. 38, 09306 Rochlitz, Tel. 03737/46185

Tausche Fields of Glory gegen Ultima Underworld lo. II, Wizardry VII, Lands of Lore, Might and Magic IV, Tel. 035322/2706 (nach André fragen)

Verkaufe für CD-ROM Gunship 2000 inkl. Szenario 40 DM, Mig 29 inkl. Mig 29 M 40 DM, Scherschel, Tel. 06826/81506

Tausche: Spaceward Ho, Privateer, Elite 2, Millenium, Magic Candle 2, Mega Traveller 2, MM4 u.a. geg. Anstoß, Strike Commander, Eish. Man., Lands of Lore, u.a., Tel. 02992/4770

Verk. PC-Originale: Privateer, dt. (60), Str. Comm. + Mission 1 (90), Linus 386 Pro + Banff, dt. (90), Airbus USA, dt. (70), F-15 III (50). Tel. 0241/709965

Verk. die Original Space Quest Trilogie (Teil 1–3), engl., alle EGA! DM 55,– inkl. Porto! Martin Kalscheuer, Tel. 089/269035, abends; Fax: 089/263491

Verkaufe jede Menge orig. PC-Games zu Top Preisen! Liste gegen Rückporto bei: Stefan Bauer, Adenauer Str. 15, 95666 Mitterteich. Bitte keine Anrufe!

Verk. PC-Originale (deutsch): Incr. Macline, Lemmings 2, Dune 2, Space Quest 5, Kings Quest 6, Maniac Mansion 2, je 55 DM inkl. Porto, Tel. 089/3232382

Verk. orig. Car & Driver 40,–, Eishockey Manager 40,–, Inca 30,–: J. v. Känel, Beguinenstr. 12, 38250 Helmstedt, Tel. 05351/41795 ab 17.00 Uhr

Verkaufe orig. Privateer + Speech Pack zus. DM 80,–. Tel. 02161/658105

Tausche, verkaufe, kaufe ständig neue Soft. Habe: Tentacle; Beholder 3; Sydicate; Strike usw. Suche: A. over Europe; Privateer; Tornado; T.F.X.; F15/3; Larry 6; ab 16 Uhr, Tel. 036962/21909

Verkaufe: Spelljammer und Privateer für je 60,– DM. Suche: NHL Hockey, Sensible Soccer, Alone in the Dark, Formula One GP. Tel. 0961/46193 (Peter)

386SX-digital 20 MHz, d. w. Drucker, Fax, Anrufbeantworter, Diktier-u. Abspielgerät alles für 2500,–, z.V. auch einzeln. Tel. 07223/3215 ab 18 Uhr

Verk. Originale wie Betrayal at Krondor, M + M 4, Legend 1 u. 2, DSA, Wizardry 7, Ishar 2, Elvira, Tel. 07425/7809 Michael Hüttny

Verkaufe Sim City + A1 + A2, More Lemmings, Vette, Thexter 2, Spiderman, Bundesliga Manager 2.0, Sporting Gold, SQ2–4, Wizkid, Turtles, Vision, Tel. 05241/68264

Verk. TBird 486SX 25 MHz, 4 MB, eingeb. CD-ROM + Soundblaster 4.0 + SVGA + viel Zubehör, NP 3600 DM für 2300,–. Gerhard Putz, Sudetenstr. 12, 87448 Waltenhofen 3/Hegge

Verkaufe: (IBM)-Pinball Dreams (3,5") 45,–, Stunt Car Racer (3,5") 10,–, Bundesliga Manager Prof. 40,–, Internes 9600 Baud, Fax Modem 150,– ** Tel. (Köln) 0221/394572

Verkaufe Indy 4, Comanche, History Line, X-Wing (e) und NHL Hockey (alles Originale) f. je DM 50 zzgl. Versand. T. 08803/9566 ab 19 Uhr!

Suche: Deutsche Versionen von Loom The Dig Indy 3, Eric the Unready, Asant Max Wonderland Deja Vu2, King's Quest, Berlin 1948 für IBM, 3,5 Laufwerk, Tel. 05205/22163 abends

Verk. Falcon AT 20,– DM, Their Finest hour 30,– DM, Flight of Intruder 20,– DM, Strike Commander + Speech Pack 60,– DM, MZ-Translator V6.2 70,– DM, Tel. 0551/71776

Verkaufe PC-Originale: Empire Deluxe (E) 55 DM, Syndicate (DV) 60 DM oder Tausch gegen Privateer, Elite II, Aces over Europe, T. F. X. oder Larry 6, Tel. 07391/8494

Privateer; Ultima UW2; Tentacle; Tornado; TFX; Anstoß je 50 DM; Ultima 7/1; Wonderland je 40 DM; Strike Comm. Mission 25 DM. Suche: alle Links 386-Kurse; Tel. 06361/8723

Verk. Spielesammlungen The Top League (35), Air Land Sea (30), Air Sea Supremacy (35), Pacific War (40), Bandit Kings of A. China (35), Tel. 0421/2239229

Verkaufe für PC folgende Originale: Might & Magic 4 und 5 (je 60,–), Ishar 2 (40,–), Dragon Wars (20,–), Spelljammer (50,–). Sascha Waas, Tel. 09421/63495

Verkaufe: Alone in the Dark (d) 60,–; MM 3 (d) 40,–; SQ 5 (e) 40,–; Lure of the Temptress (d) 30,–. Alles Originale. Suche: Larry 6; PQ 4; Tel. 02103/51627, ab 18.30 Uhr

Verkaufe 10 PC-Games zu Festpreis 300,–, darunter: Lands of Lore, Eye of Beholder 1–3, Elite II, Day of Tentacel (alle KD), Tel. 08547/7637 und weitere Games

T. Finest Hour, S. Weapons Luftwaffe, Fa. Icon 3.0 zus. Mis., Airland Sea, CD-ROM, Patrizier, WC II Deluxe E., Sherlock Holmes, viele CD-ROMs a. Anf. Tel. 02243/5470

Moth. Board 286/287 Coproz., Ami, m. 4 MB RAM bestückt 200 DM; Desk. Gehäuse o. Netzt. 30 DM, Quantum HD (AT-Bus) 52 MB 130 DM; Mouse 2 Tast. 10 DM; K. Loedel, Tel. 08208/670, 86495 Eurasburg

Jedes Teil f. 40 DM: Burntime, Syndicate, Frontier, Ultima VII Teil 2, Day of the Tentacle, Ultima 7, Privateer, Strike CMDR, Pirates Gold, H. Line 14/18, Tel. 06721/36822

Verk. orig. CD: Eye of the Beholder Trilogie, alle 3 Teile sind komplett deutsch für 80,–, auf Diskette Spaceware Ho! für 30,–. Ruft an bei Tahsin, Tel. 0214/26127

Verk. u. kaufe Originale mit Anleitung, Verpakkung u. Zubehör (Poster ...). Antworte nicht immer. Auch Tausch. M. Kuhlmann, Bornholzweg 158, 32457 Porta Westf.

Schweiz! Suche KQ 4, Biete an Ultima 7/2 oder Preis nach Vereinbarung. Telefon 0041-61-8411412, ab 12.30 bis 13 Uhr oder ab 19 Uhr

Wer tauscht KQ6 (CD-ROM) gegen Space Quest 4 (CD-ROM E) oder Preis nach Vereinbarung. Tel. 0041-61-8411412 ab 19 Uhr

Verk. i486DX 2-66, 4 MB RAM, 135 MB-HD, 1 MB-SVGA-ET4000, SVGA-Monitor, SB-Jun., Mouse, Pad, 3,5 + 5,25 FDD + MTower + Joystick, VHB 3000 DM, Tel. 034673/97602 ab 15 Uhr Danny

Tausche/Verk.: F19, Sim Earth, Pirates, EC92, MI2, Indy 4, EOB 2, Realms, Mad-TV, Holmes, Perfect General, Champions, Comanche, G. Conquest, KQ 5, A-Train, N + S u.v.m. Tel. 036075/2050

Suche: Indiana Jones 3 VGA-EV., Jones Action Games, Star Wars Action Games, Links Kurse VGA, Tel. 02362/43797

Hilfe! Suche immer noch Wirtschafts- und Strategiesimulationen aller Art, vor allem Railroad Tycoon (normal od. Deluxe) Jochen Bauderer, Tel. 0871/43653

PC-Orig.: Alone in the Dark 50,–, Campaign + Zusatzdiskette 60,–. Tausch möglich, suche Carriers at War, Aces o. Europe, Lands of Lore. Tel. 09921/7284, ab 18 Uhr

Kaufe/verkaufe/tausche ständig PC-Games (MS-DOS). Liste an: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Althegnenberg. Nur Originale im guten Zustand!

Suche Starcontrol 1 + Karte + evtl. Codeabfrage Am besten 3,5"-Disketten. Nur Original. Spiel u. Verpackung 100 % o.k. Biete 20–30 DM. Christian Port, Schillerstr. 10, 54470 Bernkastel-Kues, Tel. 06531/7211

Verk. orig. PC-Spiele: Kyrandia 40 DM, Monkey 2 30 DM, Robin Hood 40 DM, SF2 50 DM u.a.! Verk. auch Komplettlö. und C64-Zubehör! Anfrage unter Borna, Tel. 03433/81954

Verk.: Indy 4 und Lemmings 2 je 45,– DM. A. Wabnik, telefonisch ab 18.00 Uhr, Tel. 0711/525288, nach Andy fragen!

486DX 66 256 KB Cache, 8 MB, 540 MB + 450 MB FP, 250 MB Streamer Pro Audio Spectrum 16, Powergraph x-24, 20"-Monitor, 1 Bahr, VB 6250,–. Tel. 05066/2701

Suche: Frontier, Privateer, Space Qu. 5 dt., Day of Tentacle dt., Aces over Europe, X-Wing, Larry 6 dt. Verk.: Philips Stereo Microphone (70). Tel. 06556/7330, ab 16 Uhr

Verkaufe/tausche Shuttle, Spacemax, Black Gold, Links, Epic, HL 14–18, Legend of Kyrandia, Strike Commander + Speech, VB 5 bis 50,–. Verkaufe SBASP16, VB 290,–. Tel. 0941/999582

Verkaufe/tausche Red Baron, X-Wing, EOB II, Comanche, Grand Prix, UU1, MM4, Siege, F15 III, Special Forces, U6, Wizardry 6, Pushover, Links, Betrayal at Krondor, VB, Telefon 0941/999582

Verkaufe 386SX-25 in tech. + optisch optimalem Zustand. 2 MB RAM, 50 MB oder 130 MB Platte! 3,5 + 5,25-Laufwerke. Software, Hardware, Tel. 089/154174

M + M 3, deutsch, 35,–, M + M 4, engl. 30,–, Wizardry 7 deutsch + kpl. Lösung 40,–, EOB 3 40,–, Tel. 0221/369563 alle Preise + Porto

A500, 1 MB, Kick 1.3, Mon. 1084 mit def. Klappe, 20 Leerdisks, Abdeckhaube, Maus + Pad, Action Replay MK III, 2 Spiele-BMX Simulator u. Fut. Basketball, VB 800 DM. Tel. 04430/471333

Verkaufe supergünstig: Simon the Sorcerer, Burntime, Kyrandia, Comanche Mission Disk 1, SQ 4 alle kpl. deutsch, 30–60 DM, nach Jens fragen, Tel. 04281/4238

Verk. PC-orig., Flies, X-Wing, The Legacy, Team Yankee, Days of Tentacle VB 30–60 DM. Suche TFX, Red Baron, F15 Strike Eagle! Tel. 0851/46313 ab 10.00–14.00 Uhr

Originale: Fast alle dt. Darkseed 40, Sim Ant 50, Monkey 2 (40), Mad-TV 25, SSI-Rollenspiele 35, Gretzky 2 (30), Nightshift 20, Castles 25. Suche CDs, Tel. 06772/1240 AOTP40

Verkaufe Day of the Tentacle (deutsche Version) 60 DM M.U.D.S. 35 DM, Shadowgate 50 DM, Burning Steel 60 DM. Simon Biela, Kirchenhof 4, 50933 Köln, Tel. 0221/4973876

Verk. Strike Comm. 60; Comanche 50; Crash Course 30; Imperium (Strategie) 30; FO Grand Prix 50; Empire 60; Tentacle 60; Taskforce 60; Tel. 04561/4554 (ab 18 h)

Verkaufe: Strike Commander 60, Spacewrekked, Fireteam 2200, Worlds at War, Battle Isle je 40 oder tausche Strike Com. gegen andere: Darksun, Privateer... Tel. 06321/84374

Verkaufe original Frontier-Elite 2 in deutsch für PC für 80 DM. Tel. 06247/431 (ab 16.00 Uhr)

Verk. Sim City + Pop 60,–; T2, HI14–18, Black Gold, Leg. of Kyr., Paladin 2 à 50,–; Spelc 101 Invest, Vikings à 40 DM, tausche gegen Civ., Pirat Gold, NHL Hockey, Hubert, Tel. 08807/7628

Verk. Red Baron (dt.) und WC 2 (engl.) je DM 35,– ab 17.00 Uhr, Tel. 06237/60393

Verk. Falcon 3.0 40,–, Wing Commander 35,– Might + Magic 3, Monkey Island, U6, Bandit Kings of A. C., Civilization je 30,–, Tel. 0421/2239229

Verk. Colonel Beq., Muds, Battlehawk 1942 Imperium, Cadaver, Centurion Def of R., Savage Empire, Kult, Realms, Austerlitz, je 25 DM, Tel. 0421/2239229

Verk. Strike Com., X-Wing, NHL-Hockey, Eishockey-Manager, Gunship 2000, Falcon 30, A320, Jetfighter II, Air Combat, 1869, A-Train, Castles I + II, je 50,– DM, Tel. 0871/51695, ab 18.30 Uhr

Strike Com. + Speech = 70,–, Dune = 30,–, Bad Blood = 30,–, EOB 2 = 50,–, Space Quest 4 + 5 je 50,–, Underworld 2 = 50,–, Epic = 50,–, Hound of Shadow = 20,–, Tel. 02626/8699 ab 18.00 Uhr

Verkaufe: Team Suzuki (50 DM), Imperial Pursuit (30 DM), Gunship 2000-Scenario Disk (30 DM), Fields of Glory (50 DM), Indiana Jones-Fate of ... (40 DM) Tel. 0671/74221

Verkaufe PC-Originalspiele: Syndicate 45,–, Lands of Lore 40,–. Tausche auch gegen D. O. Tentacle oder Prince of Persia 2. Tel. 089/6900047 (Karl)

Verk. Rome AD 92 (dt.), Daughter of Serp. (dt.), Spirit of Adv (dt.), Gods, Zool, Lure of Temp. (dt.), North + South, Cruise for acorps (dt.), Tel. 035206/5791

Verk. für PC: On the Road, Shanghai 2, BMP 2.0, BMP limited Ed. Suche o. tausche: Anstoß, Goal, Sam u. Max, SC Special Disk 1, Seawolf, TFX, Preise VB, Tel. 06405/3538

Titus the Fox 20,–, F19, Hook, California Games II je 30,–, Cruise f. a. Corpse, Inca je 40,–, für SNES-Super Probotector 40,–, Lemmings 50,–,Tel. 04361/1238

Verk. meine komplette PC-Spielesammlung, z.B. Larry 5 D., Police Quest 3 D., Monkey Island D., usw. alle orig. Volker Hingerle, Erlenstr. 3, 85283 Wolnzach. Liste anf.

Verkaufe orig. PC-Games: Indy 4 dtsch.; Empire Deluxe; 1869; Sensible Soccer; Team Yankee; L. of Kyrandia, Stronghold u.a. Tel.: 09732/6693

Verkaufe diverse Computerspiele für PC (nur Originale). Liste gegen 1 DM in Briefm. bei: Josef Schmidt, Kufsteinerstr. 73, 83064 Raubling, Tel. 08035/4108

Verk. Days of Tentacle 50 DM, Monkey Island 1, 2, 30/40 DM; Civilisation 40 DM, History Line 40 DM, Battle Isle +DD1 40 DM, Tel. 09191/32623

Verk. Privateer + Speech Fields of Glory Castles I und II, Nascars War in the Gulf, Tel. 09544/6775

Verkaufe Originalspiele für PC! Liste anfordern unter Telefax 089/7915409 oder Tel. 089/7911422, Michael Gott

Verk. 286er, 16 MHz, 1 MB RAM, 30 MB Festpla. VGA Grafik, 5,25 + 3,5 Laufw., mit Zubehör; Monitor defekt sonst 100 % o.k.; Preis VB 650 DM; Tel. 02626/70990 (Dominic)

Verk. preisgünstig: Patriot, V für Viktory 4 oder Tausch gegen Seal Team, Mission Disk zu Tornado, World War 2, South Pacific, Tel. 05931/14383 ab 16.30 Uhr

Verk. Elite 2 dt. 55 DM, Indy 4 dt. 45 DM, UW2 45 DM, Sim Ant 40 DM dt., Tel. 02565/3772

Tausche PC-Originale, Adventure, Strategie und Simulationen. Bitte anrufen: Tel. 089/4482210 (12.00–17.00 Uhr)

Verk. PC-Orig.! BMP, The Blue + The Grey, Lands of Lore, Privateer, Shadow Caster, BMP DM 30,–. Alle weiteren DM 45 + NN oder Vorkasse. B. Wieloch, Tel. 0211/400410

Verk. Mega Drive (jap.) + Spiele! Sonic 1 + 2, NHLPA 93, Team USA Basketball, Muhamed Ali Boxing, Cool Spot, Hardball 3, Summer Games, DM 350,–, Tel. 0211/400410

Verkaufe WC 1 + SM 1 + SO 1, Comanche je 40 DM, JF 2, Elite, Pirates, Airisea Supremacy (Carrier Command, Silent Service, Gunship) für je 30 DM, Tel. 07666/99064

Tausche Land of Lore DV, Legacy DV, Planets Edge, Vision DV, A 320. Suche Sherlock Holmes DV, Betrayal at Krondor DV, DSA 1 DV, DSA 2 DV, Tel. 07026/4193

Tausche z.B. Syndicate, Burning Steel, Their Finest Hour, History Line, King Quest, Police Quest, gegen Space Hulk, Dogfight, TFX, Burntime..., ab 18 Uhr, Tel. 09371/69856

Tausche Jutland gegen Rebel Assault CD; u. Inca 1, Lemmings, 688 Attack, Harpoon, Wolfpack, ... gegen z.B. Burntime, Space Hulk ..., ab 18 Uhr, Tel. 09371/69856

Tausche ständig Spiel. Schickt am besten eine Liste an mich. Sven Fritz, Hauptstr. 248, 63897 Miltenberg

Verkaufe meine gesamte PC-Software (neueste Spiele + Tools) zu Billigstpreisen – nat. alles Originale. Verschenke auch viel! P. Koch, A-5026 Aigen, PF 52

Verk. PC-Orig.: Alone in Dark, KQ6, Lol, Legacy, UW 2 je 45,–, Gateway, Patrizier, Populous 2, Prince 2, QfG3, Red Baron, DSA, Spacewar & Ho je 40,– und andere, Tel. 08106/33203

Verk. (kein Tausch) Dark Sun, Priv. + Speech Underw. II, Syndicate, DSA, Lemmings 1 + 2, Red Baron, Patrizier, Task Force, B. Isle, Elite Plus u. andere, VB, tgl. ab 18 h, Telefon 06146/3809

Verk.: Syndicate 40 DM, Kyrandia 20 DM, Underworld 2 40 DM, Larry 3 20 DM, Soundblaster 1.5 mit CMS Chips 100 DM. Telefon. 06359/81533

Verk. Indy 4 u. Harrier zu je 45 DM, Tel. 089/754955

Verk. Alone in the Dark, Warlords 2 50 DM, Frontier 45 DM, Tel. 06029/4172

Verkaufe (nur 15,–): 1869, Silent Service II, B-52G, nur 40,–: Underworld II, Privateer, bei H. Ehrwardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Leun, Tel. 06473/3340

WC2, Atac, Powermonger, BMP 2.0, First Samurai, Planets Edge, Mantis je 40,–; Abandoned Places, Adv. Tennis, Shadowlands, Fighter Command je 30,–; Space Inv. 25,–, T. 040/5505162

Verk. Frontier, Privateer + Speech, Simfarm, Buzz Aldrin, Empire de Luxe, V for Victory, SQ5, SQ1–4, Aces of the Pacific, Tracon, Cosmic Forge, Dark Savant, Tel. 08518/7644

Verk. Patrizier CD-ROM 60,– DM, RR-Tycoon 30,–, W. Street Manag. 45,–, Bundesl. Manager Pro 2.0 40,–, Lotus 1-2-3 150,–, Waysf. Windows 100,–, alles Original, Tel. 0721/562716

Orig. Spiele zu verk.: A-Train (70 DM), Shadowlands (15 DM), Eye 3 (60 DM), Wing 1 (40 DM), A-Train Const.-Set (20 DM). Anrufen! Tel. 02275/7784 (Di.–Mi. 15–20 h; Sa., So.)

Verkaufe Privateer 70,–, Harrier Jump Jet 45,– inkl. Porto, Tel. 0551/24538

Verk. orig. Lands of Lore 60 DM, History L. 50 DM, Populous 2 50 DM, B. Isle 40 DM, Wing C. 1 40 DM, S. Forces 35 DM o. Tausch geg. UU2, Syndicate, TFX, Tel. 07572/8897, ab 18 Uhr

Austria: Verk. Return to Zork CD 400, Strike Commander 350, SC Speech Pack 50, Simon Sorcerer 250, Aces of Pacific 250, Privateer 350. Tel. 0512/812072

Verk. Mainboard 386DX-25 MHz für 60 DM und 1 MB Grafikkarte (ET-4000) für 60 DM sowie Spiel D'Generation für 30 DM jeweils + Porto, Tel. 02327/77227

Verkaufe Privateer + Speech Pack 80 DM, Spear of Destiny Vollversion 35 DM, UGH 25 DM, Links Kurs Troon North 20 DM, alles VB, Tel. 06441/36585 öfter probieren

Ultima 8 65,–, Kyrandia 2 65,–, UW2, Rex Nebular, Wizardry 7 je 60,–, Bio Menace, Oxyd, Cosmo Cosmic je 40,–, Shareware CD-ROMs 20,–, AT-Bus Festplatte 80 MB, 300,–, Tel. 0621/577364

Verkaufe Spiele! Privateer + Speech 70,–; X-Wing 49,–; Comanche 49,–; Monkey 2 15,– + M. TV, Tel. 07351/75272 (Frank) oder schreibt an: Frank Willinger, Kapellenw. 13, 88400 Biberach (BC)

Verk. orig. Alone in the dark; Monk. Island; MM4 dt. je 30 DM; Eternam 20 DM, zzgl. Porto, Tel. 08456/8424; Wolfgang, ab 18 Uhr

Verk. Ultima 7/2, Kings Quest 6, Terminator, Railroad, Tycoon, CD-ROM: Maniac Mansion 2, Framework 4, Tilmann Gütt, Tel. 089/5803168

Verkauf VGA-Karte: ET-4000 + Oak-VGA-16 beide je 100,– DM. Spiele: The Godf., Xenon 2, King's Quest 1–3, alle je 35,– DM, Tel. ab 18.00 Uhr 09471/20116, Holger verlangen

Verk. od. tausche orig. SQ4, SQ5, Indy 4, KQ5, KQ6, Cruise for a corpse, Ultima Underworld, Altered Destiny, Tel 03327/55838

Verk. 386SX/25, 2 MB RAM, 50 MB HD; 3,5" + 5,25" LW; VGA-Monitor + Thunderboard + 6 Spiele und viel Zubehör, VB 1150 DM, Tel. 08166/7072 (Oliver)

Verk.: Diamond Speedstar 24 SVGA-Karte mit 1 MB, 16 Bit, Software für Windows, Vesa kompatibel, VB 200 DM, T. 08272/4613 (Daniel)

Suche die Spiele: Colorado, EOB 3 dv, Dungeon Master, Pirates, Powermonger, Jürgen Schreck, Goethestr. 50, 75428 Illingen, Tel. 07042/22983

486DX-33, 120 MB Festplatte, 4 MB RAM, VGA-Karte + Monitor, 3,5 und 5,25 Laufwerk, Soundblaster 2.5, Drucker Epson LX-400, Windows 3.1, DOS 5.0, Gamecard, VB 3800,–, Tel. 07042/22983

Verk. Prophery o. t. Shadow, Eric 50 DM, Mansell, Term. 2, Enchantia (CD), Temptress 30 DM oder Tausch gg. L. o. Lore, Freddy Pharkas, Quest for Glory 2 + 3, T. 07152/52677, Thomas

Orig.: B17, Burn. Steel, Comanche, Patrizier, F15-3, HL14–18, Sil. Serv. 2, Str. Commander je 60,–; Epic, F19 + MIG 29S, Populous + Sim City je 40,–, Soundbl. 2.0 + Boxen 99,–, Tel. 0551/21608

Motherb. 486/33, 128 KB Cache o. Chips 199,– SVGA-Mon. 14" strahlungsarm 449,–, Grafikk. SVGA 72 Hz 1024 x 768 99,–, Soundbl. 2.0-komp. + Softw. + Boxen 99,–, zus. 799,–, Tel. 0551/21608

Tausche Indiana Jones 4 gegen Ambermoon; Cinus v. Poswik, Wagnerstr. 39, 70182 Stuttgart, Tel. 0711/244041

Verkaufe Elite II – Frontier für 60 DM (deutsche Version), Tel. 02505/2067 Christian

Verkaufe Originale dt. bzw. dt. Anl. UW 1/2, Wizardry 6/7, Elite 2, Pirates Gold u.v.a. 20–55 DM. Liste gegen 1 DM Rückporto. F. Becker, Berliner Str. 190, 16303 Schwedt

PC-Orig. zu verk. für 25–35 DM: Martian Dreams, Red Baron, BAT, Intruder, Buck Rogers, Leisure Larry 3, Wing Commander, auch Tausch möglich, Tel. 030/3931523

Original Software: Space Quest 4 und 5, Kyrandia, Police Quest 3, Waxworks, Shadow of the Comet, alles komplett in deutsch, pro Spiel 35 DM + NN, Tel. 06050/8954

Verk. PC-Originale: z.B. Lands of Lore 50 DM, Betr. at Krondor 50 DM, X-Wing, Car + Driver, UW2 je 40 DM usw. Ati-VGA-Stereo-FX 250 DM, Tel 0211/226092

Verk. PC SVGA + SB-Karte: Ati VGA Stereo FX, nur 250 DM, NP (495 DM), Autod. Animator (D) 150 DM, PC-Tools 7.1 60 DM, Tel. 0211/226092

Verk.: SC mit Speech Pack, Ultima 6, PGA, Gunship 2000, Star Control, Sim Earth, SQ 4, WC, Secr. Miss. 1 u. 2, Uncharted Waters, Wonderland u. PC-Zubehör. Tel. 08554/2935

Verk. orig. Spiele in Top Zust.: Wing Commander, Privateer 80, Sherlock Holmes 60, Eternam 45 und Might & Magic 3 40 DM, Tel. 09561/28295, ab 18 Uhr

Verk. orig. Verpackung von Infocoms Hollywood Hijinx. Suche für MS-DOS: Die Kathedrale, Aberstar, Strike Commander CD, Wing Commander, Preis VB; ab 17 Uhr, Tel. 02166/82129

Tausche Orig.: M&M5, Alone i. t. Dark, Xeno Bots, Bloodwych gegen: Larry 6, Mechwarrior 2, Privateer, FS5, Warlords 2; verk. Bloodwych auch (35), Tel. 08141/21037 Christian

Verkaufe 386DX-25, 4 MB RAM, 42 MB HD, VGA Soundblaster 2,5, Mouse, Software und Spiele, DOS 6.0, Tel. 07571/2643 ab 14.00 Uhr–17.00 Uhr

Verk. orig. X-Wing (DA), Tornado (DA), Day of the Tentacle, Eishockey Manager (beide dt.) je 60 DM, Underworld 1 40 DM, Tel. (ab 16.00 Uhr) 0391/616829, Iwailo verlangen

Verk. 286/16 MHz, VGA-Karte, VGA-Monitor, 40 MB HD, 3,5 LW, 5,25 LW, 1 MB RAM, Mouse, Tastatur, Literatur, Anwenderprogramme, VB 1200 DM, Tel. 06107/5907, ab 15 Uhr

Verk. 386DX-33 MHz, 4 MB RAM, 120 MB HD, SVGA-Karte, SVGA-Monitor, 10 orig. Spiele, 3,5" + 5,25" HD-LW, Mouse, Joystick, DOS 5 für VHB 2250 DM. Mit SB-Pro: 2550 DM. Tel. 08841/8816

Verk. 386/33, 4 MB, 125 MB, VGA-Karte + Monitor 3,5 + 5,25"-Laufw., Towergehäuse, Space Quest 4 + 5, King's Quest 6, Winterchallenge, Enchantia, VB 2300,–. Ingo Stein, Tel. 02263/8090

Verkaufe: Ultima VII Teil 1 + 2 (MS-DOS) + Underworld/WC 2 + Carmen Sandiego Deluxe (CD-ROM), Preise nach Vereinbarung, Thomas Berding, Fr.-Engles-Allee 84, 42285 Wuppertal, Tel. 0202/887086

Suche: Quest for Glory 1 (VGA, deutsch), Quest for Glory 2 (EGA, englisch) je 50 DM oder tausche gegen: Indy 4 (DV), Larry 1 VGA. A-Tel. 03623/3558 Austria, Ronald verl.

Verk. orig.: Campaign, Battlehawks 1942, Flight Simulator 4, GS2000-Szenario Disk, je 20,– DM, Österreich, A-Tel. 06467/7624 (ab 19 Uhr)

Verk. Orig.: Red Baron, Burning Steel, The Ancient Art of War in the Skies, Aces of the Pacific, je 40,– DM. Österreich, A-Tel. 06467/7624 (ab 19 Uhr)

Verk. Willy Beamish, Quest for Glory 3, Eco Quest 2 je 35 DM, Wing Commander 1, EOB 1, je 30 DM, Uncharted Waters, Railroad Tycoon je 25 DM, Tel. 09923/1828, Christian

Verk.: 386DX40, 8 MB, 105 MB HD, 3,5" u. 5,25", Co-Prozessor, SBRRO-CD-ROM, SVGA, SVGA-Mon., MS-DOS 5, Win. 3 + CD-ROM-Software 3200,–, Tel. 036424/23570

Biete 386/33, 4 MB RAM, 105 MB HD, 3,5" + 5,25"-LW, SVGA-Monitor, Soundblaster Pro, Cherry-Tastatur, Mouse, Drucker NEC P20, Computertisch, VB 3300 DM, Tel. 0355/715622

Biete 386/33, 4 MB RAM, 105 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, SVGA-Monitor, Soundblaster, Pro Cherry Tastatur, Mouse, Drucker NEC P20, Computertisch, VB 3300 DM, Tel. 0355/715622

Verk. Empire Deluxe, Task Force 1942, F15-3, Battle of Britain, X-Wing, Gunship 2000, Tel. 06434/37692, nach Kristian fragen

Verk. A-Train, Aces of Pacific, Burning-Steel, Sim City, Patrizier, Eishockey-Ma., Hannibal, Rome Ad 92, Task Force 1942. Alles Orig. 25–35 DM ab 17.00, Tel. 08230/9101

Verk. Empire-Del., MM4 (dt.), Wiz. 7 (dt.), Warlords 2, RT-Del., M-Jordan, Sargon 5, Grandmaster-Chess, Tornado, Syndicate, Day o. Tentacle & SL; Tel. 0201/781750

Original-PC-Spiele zu verkaufen, u.a. Powermonger, WC I + II, PQ3, Fields of Glory, Day of the Tentacle; Liste geg. RP. Peter Proff, Falkstr. 105, 47058 Duisburg

Verk. PC-Orig.: Harrier Jump Jet, Tornado, F15 3, Lemmings 2, SC-Speech, SC-Tac. Oper. 1. Suche mögl. billig Dogfight, MiG 29 für Falcon 3.0. Tel. 05650/818, Gerd Ullrich

Verk.: Ultima 7/2, Syndicate, Space Hulk, MI2, SQ4, Stunt Island, Day Tentacle, Privateer + Speech, Vision, Rocketeer, Unlim. Adventure, X-Wing Mission. Matthias, Tel. 06021/76924

Verk. Imperium, Star Control 2, Wing Commander, Battletech 2 für 20–30 DM. Suche für Wing Commander Missionsdisk 1 + 2, T. 06029/4172

Verk./tausche Games: Wing Com. Academy, Flashback, Jurassic Park, Space Quest 5, Larry Laffer 5, Strike C. Speech, History Line (30 DM); Preise VB; GG. Alles; Tel. 02642/21337

Verk. Imperial Pursuit 30,–, Syndicate 60,–, trage Versandkosten! Tel. 02331/75664

Elite 2, Privateer, RR Tyc Del. je 60 DM, Monkey Isle 2, Comanche, WC 1 + SM 1 + 2 je 30 DM, Wiz 5 + Conflict Korea + Conflict M. East 30. Suche CD-Spiele; Tel. 06106/24296

Verkaufe PC-Originale: X-Wing, Eishockey Manager, Indy 4, Maniac Mansion 2, Sim Life, Strike Commander, History Line, Die Siedler Dune, etc., Tel. 05382/4858 (auch Ankauf)

Börse für PC-Software! Nur Originale! Info gegen frank. Rückumschlag/Telefon, T. Winter, Salzastr. 30, 26388 Wilhelmshaven, Tel. 04421/51165 (ab 18 Uhr)

Soundblaster 16 ASP 370,– DM, Waveblaster 270,– DM oder zus. nur 590,– DM. SB-Midi-Adapter inkl. Sequenzer 45,– DM. Tel. 07044/8271, ab 17 Uhr

History Line 1914–1918; Hannibal, Ishar 2, Rex Nebular, BAT 2, Street Fighter 2, Silent Service 2, Legend, Black Gold, Flashback, Conan the Cimmerian, DM 60, Might and Magic 3, Pirates, Loom DM 40. Tel. 04152/74140

Wild West World, Cohort II, Winzer, Return of Medusa, Transworld, Cadaver, DM 30, Interceptor, Sands of Fire, The Keys to Maramon, Logical, Blue Angel, Berlin 1948, Invest, Gremlins 2 DM 20. Tel. 04152/74140

Legend of Faerghail, Fate – Gates of Dawn, Mad-TV, Death Knights of Krynn, The Summoning DM 50, Cisco Heat, Air Bucks, Flight of the Intruder, Nightshift, Special Forces, Wolfpack DM 30, ATAC DM 70. Tel. 04152/74140

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern

Verkaufe PC-Originale: X-Wing, Eishockey Manager, Indy 4, Maniac Mansion 2, Sim Life, Strike Commander, History Line, Summoning, Dune, etc., Tel. 05382/4858 (auch Ankauf)

99 Schilling für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern

Verkaufe zu je DM 45,–: Alone in the Dark, Shadow of Comet, Daugh. o. Sepents, Larry 5, Kyrandia, Kings Quest 6, X-Wing, Monkey 1 + 2. Tel. 0611/522912 (ab 20 Uhr, Köhler)

Atari ST

Verk. 1040STE + SC1224-Farbmonitor, neue Logitech-Mouse. Trotz 1,5 Jahre kaum gebraucht, dazu Originalspiele wie Amberstar, VB 1080 DM. Tel. 0221/5901275 (Torsten)

Verk. Atari 1040STE, Farbmonitor, Mouse, evtl. Drucker, Joystick, Mega lo Mania nach Angebot. Hendrik Weise, Rosenbergstr. 21, 01277 Dresden, Tel. 0351/2391858

Atari 1040STFM mit Farbmonitor, TV-Tuner, Maus und Originalspielen (Populous I, Dragonflight), NP >2000, VB 850,–. Tel. 08272/3861

Supergünstig! Great Courts 1, die Tennissimulation und Teenage Mutant Hero Turtles, Superaction für zusammen nur 35 DM. Tel. 09003/2044, ab 17.00 Uhr

Verkaufe: Atari 1040STFM mit Farbmonitor + Words + 2 Joypads + 2 Mäusen, 100% funktionstüchtig, VB 600 DM. Tel. 07156/49196, Friedrich Kellner, Forchenrain 96, 70839 Gerlingen

Suche dringend Atarimaus! Verkaufe für 150 DM Pirates, Railr. Tyc., Their finest hour, M1 Tank, Medusa 1 + 2, Midwinter 2, CC, UMS, EH Soccer. Tel. 07123/72726, ab 18 Uhr

Suche das Spiel Battle Isle für Atari ST. Biete 35 DM. Schreibt an: Jens Rohloff, Am Jägerpark 66, 01099 Dresden

Verk. Atari SM124-s/w-Monitor. Suche Festplatte für ST (bis 250 DM). Tel. 08294/1553 (Florian), ab 17 h

PC Engine

Verk. Turbo-Duo + IS-Games (Lords of Thunder) + viel Zubehör, VHB 800 DM oder tausche gegen Mega-CD 2 + Spiele, suche MD-Games. Tel. 07258/8520, Michael

Verkaufe, kaufe, tausche PC-Engine-Module und CDs. Habe Super Raiden, Shapeshifter SF2CE, Gunhed, Jackie Chan u.a. Suche alle Games, auch SNES. Tel. 089/8132263

Verk./tausche Kyrandia, Indy 4, Sherlock H., alles dt., 3,5" für Amiga 1869 gegen PC-Spiele. Suche CD-ROM-Spiele/Shareware/PD. Tel. 0711/318956

Suche Strike Comm./Aces o. Europe/Mechwarrior II/Loth. Math./TFX/Red Baron/ War in the Gulf/Battle Isle II, auch Sharew.-CDs. Verk. Emp. de Luxe 40,–. Tel. 09973/2869, ab 18.00 Uhr, Toni

Verk. Neo-Geo + 6 Sp. (A. o. Fight, SSI Dekicks, Baseballst. 2 usw.) + 2 Sticks + Mem.Card für 1899,–. Verk. TurboDuo + 2 Spiele für 1399,–. Verk. Lynx + 8 Sp. für 199,–. Verk. AMD-Spiele ab 40,–. Tel. 089/4701827

Verk./kaufe, tausche alles für Super NES, Mega Drive, Mega-CD, PC-Engine, Turbo Duo, Neo Geo, Game Gear, Lynx, Mak. Tel. 089/1403732, ab 12 Uhr

Task Force, Elite 2, Gunship 2000, F15 Strike Eagle 3, alle DM 50,– frei Haus je Game, alle zusammen 180,– DM. Tel. 02402/142620 o. 02402/20752, Michael Beissel

Game Boy

Verk.: Pinnball 25 DM, Dynablaster 25 DM, Gremlins 2 40 DM, Ninja Boy 30 DM, R-Type 40 DM, Tel. 089/753968

Suche Mickey Mouse 1 + 2, Tiny Toons 2, Mario ML 2, Mario + Yoshi, Turtles, ev. komplette Sammlungen mit Game Boy, Tel. 02680/8603, ab 18.00 Uhr

Verk. Game Boy mit 10 Spielen, 280,– VB. Alle Spiele mit Verpackung + Anleitung. Tel. 02102/843610

Suche Game Boy, evtl. mit Spielen. Habe auch Super-NES-Spiele zu tauschen. Suche dauernd neue. 08251/3217 – call – Markus. Kaufe auch Game-Boy-Spiele

Verk GB-Cass. 105i.1, z.B. Terminator II, Batmann II usw., passend f. jeden GB (supergünstig). Verk. NES-Cass. 400.1 m. Adapter, passend f. jeden NES, Start in höherem Level möglich (jp)import (günstig). Tel. 0541/62636

Verkaufe GB + Tetris 70 DM. Diverse andere Spiele ab 20 DM. Kaufe Spiele und Konsole, evtl. auch Tausch gegen andere Systeme. Tägl. 24 h, Tel./Fax 06132/56604, Sven

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. GB/NES/SNES/Mega D./CD-II/SM/GG/Neo Geo/3DO/Jaguar. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Guten Tach! Suche Spiele für Game Boy. Kaufe oder tausche auch gegen Super-NES, Mega Drive, NES, NAS.SYS, PC oder PC-Eng.-Spiele. Tel. 04627/1618, 20-23 Uhr

Verk. Game Boy + Tetris + World Cup, normaler Preis 200 DM, bei mir nur 100 DM. Verk. auch für Mega Drive einen Master-System-Converter. Tel. 08581/1217, Eduard

Verk. GB-Spiele (Tennis, Super Mario Land 2, Duck Tales, Dynablaster, R-Type, Speedball und 4 weitere) zu 20-25 DM, Tel. 0611/402123

Game Gear

Verk. GG mit 5 Spielen (Colums, M. Mouse, D. Duck, G-Loc, Monaco GP), TV-Tuner, Akku Pack, Netzteil, alles 100% ok und originalverpackt, kpl. 650 DM. Tel. 06342/7889

Verk. für GG: Sonic I u. II, Shinobi I u. II, Lemmings, Global Glad, Donald D., Wonderboy, Ninja Gaiden, Axbattler, Prince of Persia für je 30–50 DM. Tel. 03542/43062

Verkaufe GG mit 12 Spielen (z.B. Shinobi I, Shinobi II, Mickey Mouse, Sonic u.a.), auch einzeln zu kaufen. Tel. 08151/6417, ab 13 Uhr

Verk. Game Gear inkl. TV-Tuner und 8 Top-Spielen (Lemmings, Alien 3, Indy 3, Sonic 2, Shinobi 2, Batman 2, Chuck Rock und Baseball). Marco Döpke, Tel. 05832/2312

Verk. Game Gear + TV-Tuner + 2 Spiele + Netzteil + Carry-Case, Preis: 400 DM. Tel. 0211/248859 (Martin)

Mega Drive

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Mega D., CD-II, SM, GG, SNES, NES, GB, Neo Geo, 3DO, Jaguar. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Verk. für MD: Flashback 75 DM, Desert Strike 60 DM, Tale Spin, Talmuts Adv. je 50 DM, Kings Bounty, Space Harrier II je 40 DM. Tel. 02256/1319

Verkaufe brandneues John-Madden 94 (unbenutzt!). Preis VB 90 DM. Tel. 0661/602896 (Sven). Außerdem noch Super-Kick-Off für VB 50 DM.

Verkaufe CD-ROM mit 2 Spielen für 400 DM, Stefan M., 72379 Hechingen, Albstr. 17, Tel. 07471/71402

Tausche ständig MD/SNES-Games. Immer aktuell. Habe z. Zt. Shinobi 3, Gunstar Heroes, Flashback, Mario Allstars, STF2 Turbo, S. Turrican, u.v.m. Tel. 05731/52926. Su.: Aladdin

Verk. für MD: NHLPA Hockey 93, Warsong, Ultimate Soccer, FIFA Soccer ab 45,–, suche Jungle Strike, Aladdin, NHL Hockey 94, zahle bis 50,–, Tel. 08064/1007, Markus

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Neo Geo, Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, PC-Engine, Turbo Duo, Lynx, Game Gear, Game Boy, Mak. Tel. 089/1403732, ab 12 Uhr

Verkaufe: Mega Drive mit dem Super-Spiel Sonic I und einen Control PAD, Preis n. V., verkaufe auch andere Spiele, auch Preis n. V. Alles sehr billig! Tel. 08585/1057

Verkaufe jap. Mega Drive mit 12 Spielen (Streets of Rage 2, Quackshot usw.), 2 Joypads und Netzteil für ca. 700 DM, Tel. 0911/695601 (Michael)

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive, Stück 60,– DM! Tel. 0431/641670, Tel. 0431/641670

Verk. Mega Drive + 48 MD-Spiele + 20 MS-Spiele + Arcade-Joystick + Joypad + 2 Verlängerungskabel + Scart-Kabel + jp. Adapter, NP 9000 DM, für 2500 DM, Tel. 02381/788908

Verk. Aladdin für 80 DM und EA Hockey für 60 DM, Tel. 0431/735052

Verk. Fantasia, Alex-Kid, Moonwalker, Thund. Force 3, James-Pond 2, Quackshot, Mickey-Mouse, W. of III, Myst.-Def., Eswat, Wonder Boy 3, Tiny Toon, Str. of Rage 2, Preis n. VB, Tel. 089/753968

Suche ständig SNES u. MD-Spiele, auch ganze Sammlungen! Angebote an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz

Kaufe + verkaufe MD + SNES-Spiele, große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Geräte, suche auch günstig Neo Geo, Turbo Duo, Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Verk. o. tausche Hellfire (jp.) 20 DM, Bio Hazard, Ecco (dt.) je 59 DM. Tel. 02371/32736

Verkaufe MD-Games ab 30 DM, Robo Aleste, Mega CD 50 DM. Kaufe Spiele und Konsole evtl. auch Tausch gegen andere Systeme. Tägl. 24 h, Tel./Fax 06132/56604, Sven

Tausche o. verkaufe Mickey & Donald, Winter Challenge je 45,–, Tazmania, Immortal je 46,–; tausche auch CDs, Tel. 07641/55475 (Volker), nur Fr., Sa., So.

Tausche o. verkaufe Sega CDs, Batman, Wonderdog, Jaguar, Sonic, Sherlock, Sol.-Deace, Final Fight je 65,–, Tel. 07641/55475 (Volker), nur Fr., Sa., So.

Verk. MD (50/60 Hz, jap./engl.) mit 24 Games: z.B. Shining Force, AMC, Rocket K., Flash Back, Musha, Wonderboy V, Sonic 1 + 2 usw. für nur 1299,–, NP 3000,–, Tel. 07191/86630, Michael

Lynx

Verkaufe Lynx mit 5 Spielen (Electrocop, Rampage, California Games, Slimeworld und Shanghai), verkaufe auch einzeln. Tel. 05241/68264, Fax 05241/687422

Lynx-Club Österreich, monatliche Clubzeitschrift, alle neuen Module erhältlich, sucht Mitglieder aus CH, D, A. Info bei Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz

Verk. Lynx mit 5 Spielen (Klax, Cali. G., Ninja G., Batman R. und Hockey) für 200 DM. Tel. 02222/4382, ab 18 Uhr

NES

Verkaufe NES-Spiele aller Art für 25 DM, u.a. Turtles I, Metal Gear I, S. Mario 3 und 2 Controlpads sowie Zapper mit 2 Spielen. Tel. 0271/71328, J. Wolff, ab 19.30 Uhr

Super Famicom

Verkaufe 20 Super-Nintendo-Spiele, überwiegend deutsche Module. Tel. 0831/94272

Verk. Superwildcard + 2 Module (Mario Allstar, F-Zero) für 500 DM. Suche für MD: Wonderboy 5, Turrican, Toki, Quackshot (dt.). Zahle 35 DM pro Game. Tel. 05439/1491, nur Landkr. Osnabrück

Verkaufe SNES dt., 2 Pads, US-Jap-Adapter, 15 Spiele, z.B.: SFighter 2, All-Star, Zelda, Mario Kart, Final Fantasy 1 + 2, Star Wars. Tel.: 07571/2643, 13–17 Uhr

Verkaufe die PAL-Version Super Tiny Toons für 50 DM + NN. Tel. 06050/8954

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gassner, Postfach 4396, 76627 Bruchsal

Tausche D. Strike, Tiny Toon, Zelda, Alien 3, Drakken (US). Suche Lost Vikings, Star Fox u.v.a. Tel. 0931/92661 – Thomas verlangen

Verk. The magical Quest, Starwing, Pro-Tennis-Tour für je 80 DM, Super Probotector für 70 DM sowie Zelda für 60 DM. Tel. 0431/735052

Verk.: NES + 4 Pads + 4 Spieler-Adapter + 8 Spiele (SMB1/3 + Pläne) + Maniac Mansion (+ Kompl.-Lös.) + Turtles 2 usw. VB: 200 DM, alles 100% ok (NP: 1000 DM). Tel. 07251/14690 (Jochen)

Ich verkaufe für SNES neues Mortal Kombat für 90 DM oder tausche gegen SF-2 Turbo oder anderes gutes Spiel! Tim, Tel. 089/2715443

SNES: Tausche Parodius (dt.) gegen z.B. WWF Royal Rumble, F-Zero, NHLPA-Hockey '93 (nur dt.) – nur Austria, Tel. 0222/9724934 (ab 19 Uhr, Manuel). Spiel nur + ordentl. Packung

Suche ständig SNES- u. MD-Spiele, auch ganze Sammlungen! Angebote an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz

Suche ständig SNES- u. MD-Spiele, auch ganze Sammlungen! Angebote an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz

Tausche Street Fighter 2 gegen Parodius, Castlevania 4, Tiny Toons oder Mortal Kombat. Tel. 02431/2998, zwischen 19.00 und 20.00, fragt nach Patrick

Suche Super NES! Wer verkauft sein Super NES mit Spielen? Wer sucht Neo Geo oder sonstige anderen Konsolen oder will seine verkaufen? Melden unter Tel. 04541/83644

Suche für SNES Sim City, habe dafür Super Wrestlemania. Bernd Ruberg, Steinbachstr. 33, 53913 Swisttal-O, Tel. 02255/8126

Verk. Super NES (RGB), US, 60 Hz, mit 2 Joypads + Adapter und 10 Spielen für 1100 DM. Verk. auch Neo-Geo-Spiele. Tel. 0781/32824

Verkaufe SNES-Spiele: Mario World (jap), F-Zero (jap), Mario Kart (us), Streetfighter 2 (dt), alle je 60–70 DM + Universal-Adapter 30 DM. Tel 06131/582874, Andreas

Verk. 12 SNES-Spiele. Tausche auch gegen Mortal Kombat, Mario Kart, Royal Rumble. Habe auch MD-, GG- und MS-Spiele. Tel. 0951/27466

Verkaufe SNES + 6 Spiele wie Probotector, Streetfighter, Mario Kart, Parodius, Super Ghost, Mario Brother, VB 600 DM. Tel. 08161/81315

Verk. SNES + 3 Joyp. + 9 Top-Spiele + US/Ja Mu., zus. 800 DM, nur SNES 170 DM, nur Spiele 670 DM. Weitere Infos unter 02751/53141, ab 15.00 Uhr, Christian. Alles 100% ok

Kaufe + verkaufe MD- + SNES-Spiele. Große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Gerät, suche auch günstig Neo Geo, Turbo-Duo. Tel. 04774/1789, Rainer /Simone

Ausverkauf! Verkaufe/tausche aus meiner SNES-, NES- u. MD-Sammlung z. T. topaktuelle Spiele (z.B. Tiny Toon, Shadowrun, Starwing etc.). Tel. 0641/791740

Kaufe deine durchgezockten Spiele, wenn nicht schon veraltet. Notfalls plus Konsole. Tausche MD geg. Super NES. Alles anbieten, wo Sega od. Nintendo dr. Tel. 0641/84874

Verkaufe SNES + Mario + R-Type 250 DM, andere Spiele ab 30 DM. Kaufe Spiele und Konsole, evtl. auch Tausch gegen andere Systeme. Tägl. 24 h, Tel./Fax 06132/56604, Sven

Tausche SNES-Games: Road Runner (us), Mortal Kombat (dt.), Fatal Fury (dt.), King Arthurs World (us), Cybernator (dt.) u.v.m. Tel. 08324/8154, Thomas

SNES/FAM-Konsolen + Module, auch MD + T-Duo/PC-Eng. kauft: Tel. 0212/208689

Verk. Super NES (dt.) mit RGB-Kabel, Capcom Fighter Stick, Adapter und 5 Spielen für 500 DM. Tel. 089/4311656

Suche feste Tauschpartner für SNES, GG, GB! Nur Top-Spiele! Verkaufe auch fast alle Highlights. Schickt Eure Tel.-Nr. an M. Winkler, Salinenstr. 20, 59425 Unna

Verk./tausche SNES-Spiele. Habe Mortal Kombat (us), Rock'n Roll Racing (us); für MD Flashback (dt.). Suche Bomberman + 4 Sp.-Adap., Chaos Engine, Populous II, Top Gear II, Tel. 02645/577

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. SNES/NES/GB/Mega D./CD-II/SM/GG/Neo Geo/3DO/Jaguar. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Kaufe SNES-Spiele, zahle zwischen 30 und 50 DM. Kaufe auch ganze Sammlungen. Ruft an: Tel. 05376/271 (Marco Meyer). Tausche auch!

Verkaufe Neo Geo + Joystick + F. Fury 2 für 500 DM. Kaufe u. verk. Spiele und Konsolen für alle Systeme. Suche Mega-CD + Spiele u. Amiga 32 + Spiele. Tel. 06021/219067, ab 13.00 Uhr, Christian verlangen

Verkaufe SNES-Spiele, verschieden sortiert, wie: Maniac Manson, Lemmings, Marble Madnes, Rollergames etc., ab 20 DM. Tel. 06131/53766

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Neo Geo, Super NES, Mega Drive, Mega-CD, Pc-Engine, Turbo Duo, Lynx, Gamegear, Game Boy, Mak. Tel. 089/1403732, ab 12 Uhr

Verk. amerik. Super Mario Cart-Modul für 50,– DM. Tel. 02773/6969, Oliver

Hi, ho! Suche alte/neue Super NES-, Mega Drive-, PC-Spiele. Tausche Eure Game-Boy-Spiele gegen Games o. g. und NES-Spiele; suche Shinobi 3. Tel. 04627/1618: 20–24 Uhr

Verk. (kein Tausch) Parodius jp, Star Wars jp, Tiny Toons jp, S. Turrican us, Fin. Fight us, Mag. Quest us, SF2, Final Fant. 2, Shadowrun, VB. Tägl. ab 18 h, Tel. 06146/3809

Verk./tausche SNES-Spiele! Habe Mario, Twinbee, Bomberm., Mechw., Streetf., J. Connors u. Starf.; suche Mega Drive (bis 100 DM, 100% ok). Tel. 08141/72194, ab 14 Uhr

Verkaufe oder tausche: SFII, Zelda 3; suche: Battletoads, CoolSpot, Bubsy usw. Für GB = Addams Family, Nemesis 1 (habe auch ein paar PC-Ga.). Tel. 0228/324228, Marc

Tausche neue SNES-Spiele (dt./us/jp), auch gegen Mega-CDs. Tausche MD + CD-ROM, alles universal, Spiele und Zubehör gegen 3DO oder Atari Jaguar. Tel. 07354/2873

Verkaufe für SNES Parodius, World League Basketball je 40 DM, Mario Paint 25 DM, Mortal Kombat 55 DM, Street F. 2 30 DM, Mario Allstar 45 DM. Tel. 08205/1014

Verk. Super-NES, Mega Drive u. originale PC-Spiele (z. B. Mechwarrior, Star Wars, Tiny Toons, Wing Commander) außerdem: Soundblaster Pro, Roland Lapc 1 superbillig! Tel. 0441/501950

Tausche Atari 2600 (36 Sp.) u. Sega M. (3 Sp.) gegen 3 SNES-Sp.: Final Fight 2, Super Aleste u. F-Zero oder 250,–, Heiko Noack, Tel. 0355/530288 tägl. von 16–20 Uhr

Verkaufe Game Boy + 4 Spieleradapter + Tetris + Gargoyles Quest + Batman für 180 DM (Christoph). Ruft nach 18 Uhr an, Tel. 07621/12164, Kolpingstr. 1 b, 79539 Lörrach

Wer tauscht sein Neo-Geo + 1 Spiel gg. SNES + Mortal Kombat + Scart-Kabel + Adapter + 2 Pads + Game Boy + 9–11 Spiele + Hörer + 4 Akkus? Je nach Spiel 100–140 DM. Tel. 06221/763466

Verkaufe Zeitschriften Power Play 3/90 bis 12/93 + Sonderausgaben gegen Gebot. Tel. 02306/48249

Verk. Sega Mastersystem II mit zwei Kontrollpats und vier Spielen 300 DM. Ziegler Markus, Hindenburgstr. 97, 35279 Neustadt, Tel. 06692/6794

Tausche Neo Geo gg. Super-NES oder Mega CD! Kaufe alles was mit Super Nintendo, Mega Drive oder sonst mit Konsolen zu tun hat! Melden unter Tel. 04541/83644

Wer sucht eine Konsole oder will eine verkaufen? Ich kaufe und verkaufe: Neo Geo, Super-NES, Mega Drive (CD), Turbo Duo, 3DO oder ähnliches! Melden unter Tel. 04541/83644

Verkaufe Chris Hülsbeck CDs "To be on Top" und "Shades" für je 20 DM – zusammen nur 35 DM! Christof Linnemann, Schubertstr. 7, 59227 Ahlen/Westf., Tel. 02382/3287

Verkaufe diverse Manga-Videos, tausche auch ggf. Tel. 07443/7390, ab 19 Uhr (fragt nach German)

Verk. Neo-Geo + 6 Sp. (A. o. Fight, S. Sidekicks, Baseballst. 2 usw.) + 2 Sticks + Mem. Card für 1899,–. Verk. Turbo Duo + 2 Sp. für 1399,–. Verk. Lynx + 8 Sp. für 199,–. Verk. a. MD-Spiele ab 40,–. Tel. 089/4701827

Verkaufe Konsole und Spiele: TD, MD, GB, SNES, Neo-Geo. Kaufe Spiele und Konsole evtl. auch Tausch gegen andere Systeme, tägl. 24 h. Tel./Fax 06132/56604 Sven

Verkaufe Konsole und Spiele: TD, MD, PCE, GB, SNES, Neo-Geo. Kaufe Spiele und Konsole evtl. auch Tausch gegen andere Systeme, tägl. 24 h. Tel./Fax 06132/56604, Sven

Verkaufe Power Play + Video-Games-Hefte von 11/92 bzw. 7/92 bis 12/93 gegen Gebot. Suche günstig Super-NES-Spiele, auch Spielsammlungen. Tel. 04763/1509, Yoyo

1 Segamastersystem II, Sonic-Set + 4 Sportspiele + 1 Infra-Joypad (schnurlos) VB 150,– DM (alles) – Jobst Loesch, Friedsäule 36, 88316 Isny, Tel. 07562/3990

Suche Neo Geo, gebe Mortal Kombat + US/Rock'n'Roll Racing US, Pilotwings US, Parodius dt., ein DFeuer Joypad + Adapter (für SNES) + Flashback dt. (MD). Zahle drauf o. mehr Sp. Tel. 02645/577

Verkaufe, tausche Spiele für Neo Geo, SNES, Mega D., CD-II, SM, NES, GB, GG, Lynx, US-NES, Tel. 04521/71497 n. 18 Uhr

Suche Spiele für alle Konsolen! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670, 0431/641670! (SMega Drive, Master, Super Nintendo, Nintendo + PC-Engine)

Verk. SCSI-Festpl. "Quantum Els" 85 MB ohne Controller f. 360 DM. T. 02464/6987 ab 14h

Verk. NES mit den 5 Spielen: SMB 3, Zelda II, Terminator 2, Duck Tales und Knight Rider. Zubehör: Game Genie, 2 Pads + Modulbox, alles orig. verp. 300 DM, Robert, T. 06131/470380

Wer hilft mir "step by step" das automatische Logbuch, Amiga Extra 2/93, auf meinen 1200er zu installieren? Ströbl Helmut, A-9900 Lienz, Billrothstr. 24

Zu verkaufen: Pirates, Pirates Gold, California Games 2, alles deutsch, Tel. 08532/3647

Verk., kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, PC-Engine, Turbo Duo, Neo Geo, Game Gear, Lynx, Mak, Tel. 089/1403732 ab 12 Uhr

Verkaufe Power Play 1/91–12/93 (einzeln od. komplett), Spiel-Sonderheft 90 + 91. Preis VB. Tel. 0751/51601 nach Johannes fr.

Tausch: NES + 16 Spiele, dabei Tetris, M-BRS 1 + 2 + 3. Gegen voll funktionsfähigen TI 74 Basicalc + orig. Dok. + evtl. vorh. Cartridges + Zubehör; Knöppler, Louisenstr. 12, 27749 Delmenhorst

Galaktic Starwars lebt! Kostenlose Infos zu diesem beliebten Action-, Strategie-, Rollenpostspiel bei Bernd Samplatzki, Finkenweg 3, 46244 Bottrop

Suche Neo Geo (RGB-60 Herz) mit einem Joyboard für 250,– DM oder tausche gegen meinen neuen SNES (60 Herz) mit Mortelc. Steetft. und Finalf. 2, Tel. 089/3138334

Hallo Videospielfreund! Kaufe, tausche, verkaufe Module + Konsolen für Neo Geo, MD, Super-NES, PC-Engine. Suche Mega-CD (US, 60 Hz), Rock'n'Roll-Racing, Tel. 07331/40749

Verk. zu je DM 50,– Elite II, Sensible Soccer 92/93, Kaiser, Buzz Aldrin, A 320. Evtl. Tausch gegen Wirtschafts-SIMs, Tel. 08202/8826 nur tagsüber (Lothar)

Verk. zu je DM 40,– Harpoon, Plan. Edge, Glob. Conqu. Amb. at Sorinor, W. Voyage, Mega lo Mania, Erben des Throns, Castle 2, Tel. 08202/8826 nur tagsüber (Lothar)

Verk. zu je DM 40,– Spaceword HO! Fant. World, Conquestador mit Data, Beholder 1, Warlords 2, f. 19/MIG 29 M, Darklands, Tel. 08202/8826 nur tagsüber (Lothar)

Verk. zu je DM 30,– Discovery, Matrix Cubed, Aircraft and Adventure Factory. Suche ständig SIMs, Actions, Strategies. Tel. 08202/8826 nur tagsüber (Lothar)

Kontakte

Immer noch nicht genug! Priv. Spieleclub kauft SNES-, MD- + GB-Module (auch kompl. Spielesammlungen einschl. Konsole). Tel. 0641/71250

Suche neue Mitglieder für Computerclub, Alter & System egal. Infos gegen Rückporto bei Marcus Gerresheim, Donaustr. 9, 46395 Bocholt

Suche feste Tauschpartner für alle Konsolen und meinen alten STE! Nur Top-Spiele! Schickt Eure Tel.-Nr. mit Liste an M. Winkler, Salinenstr. 20, 59425 Unna

Verkaufe PCE + Spiel 120 DM, viele Cards u. CD + SCD ab 20 DM. Kaufe Spiele und Konsole, evtl. auch Tausch gegen andere Systeme. Tägl. 24 h, Tel./Fax 06132/56604, Sven

Manga/Anime-Fan sucht Kontakte. Besitze Sammlung (+ Japan-Comics). Suche Kult-MD-Spiele (z.B. El Viento). Sebastian Ebner, Bergerstr. 36, 94469 Deggendorf

Börse für PC-Software! Nur Originale! Info gegen frank. Rückumschlag/Telefon. T. Winter, Salzastr. 30, 26388 Wilhelmshaven, Tel. 04421/51165 (ab 18 Uhr)

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

Diverses

Drucker Citizen DP 560-CD gesucht, damals f. C64, Weiss, Tel. 0221/312695

Verkaufe (evtl. Tausch) folgende original PC-Spiele: Subwar 2050, Aces over Europe, Red Baron + Missiondisk, Alien Breed, Monkey Island 2, Strike Commander Speech Pack, H. Q. Command, Lemmings, Indy 500, Xwing Update Kit, Space Quest 5 u.v.m., Tel. 02445/8068 von 9.00 bis 16.00 Uhr

Double Trouble – Sega/Nintendo Club bietet Clubzeitung, Tips, Tricks, Kontakte etc. Fordert Infos an (1 DM Rückporto). Der Club für alle Wesen! (Wenn möglich Adresse angeben!) Tel. 030/6849816/6188391

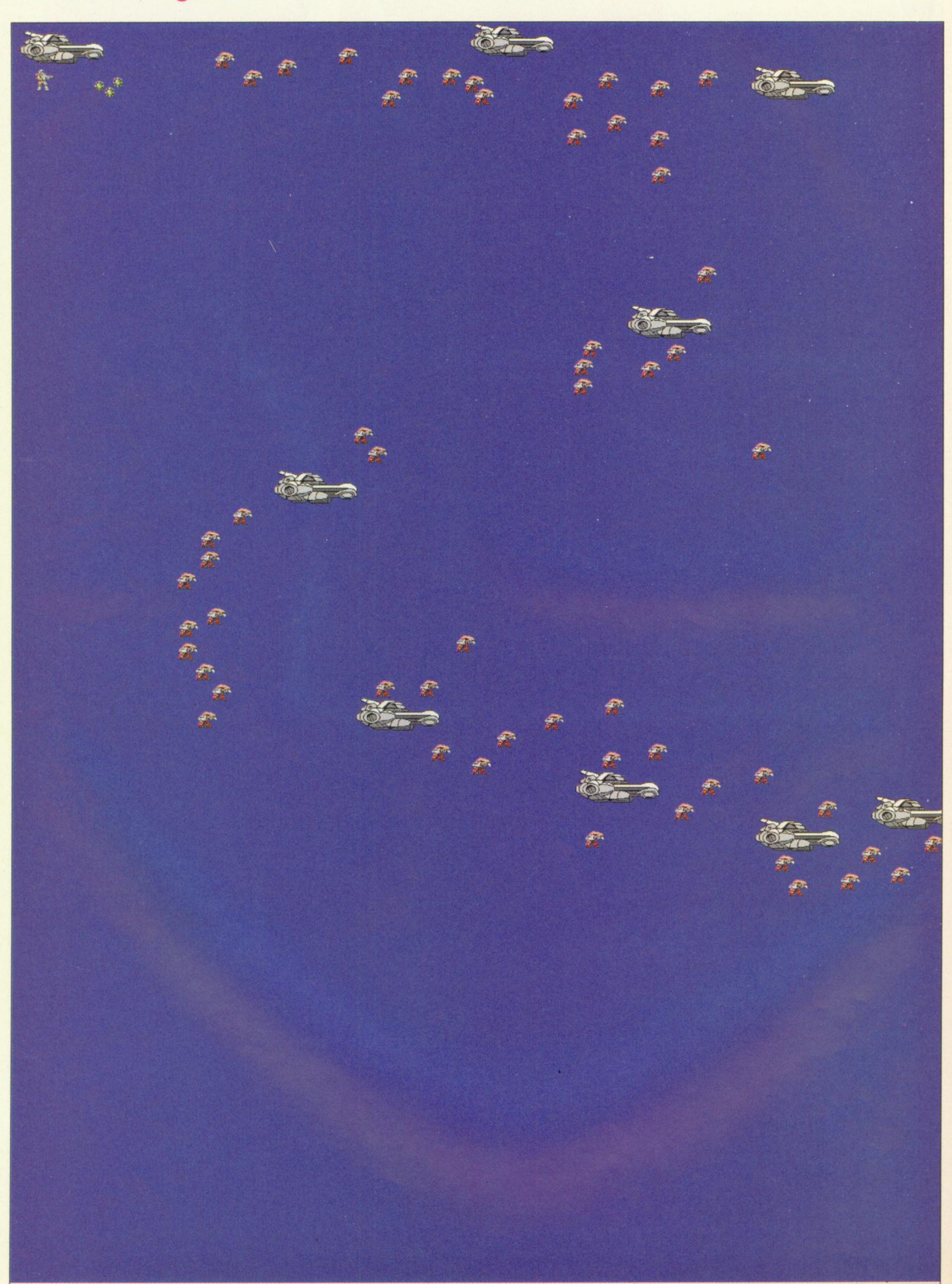
Ich suche für NES Mega Man I für 30 DM, außerdem suche ich Spiele für Atari 2600 für 1–2 DM. Verkaufe auch GB-Spiel SML 2 für 35 DM, Tel. 07429/786, Bernd

Weiter geht's in unserem feinen *Turrican 3*-Playersguide mit den nächsten Levels. In der nächsten Ausgabe reichen wir Euch die letzten Stages nach und zeigen Euch den Weg zum finalen Obermotz. *mh*

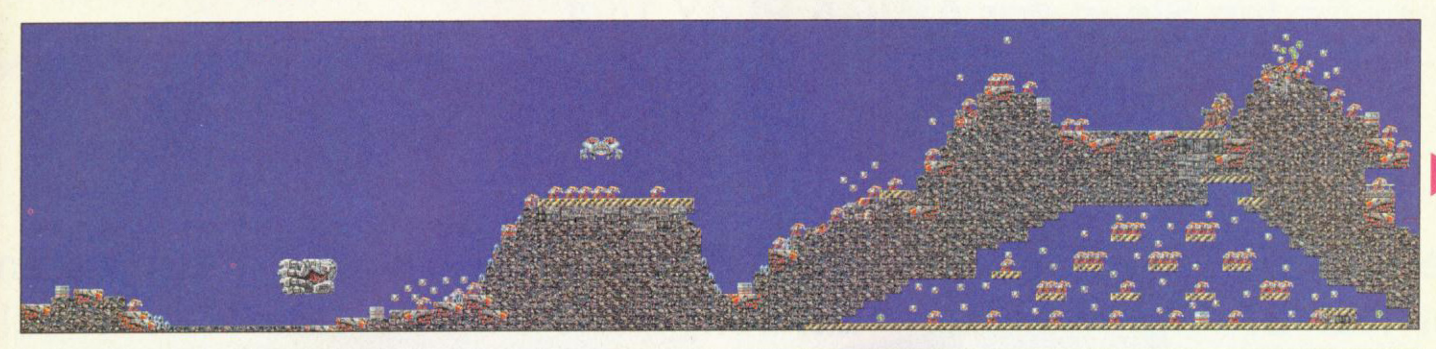


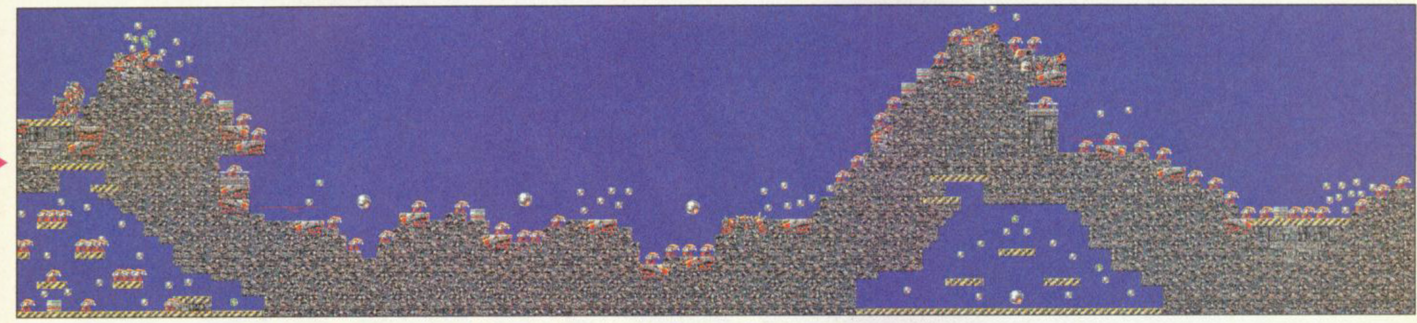
Level 2 – Stage 2

Level 3 – Stage 1

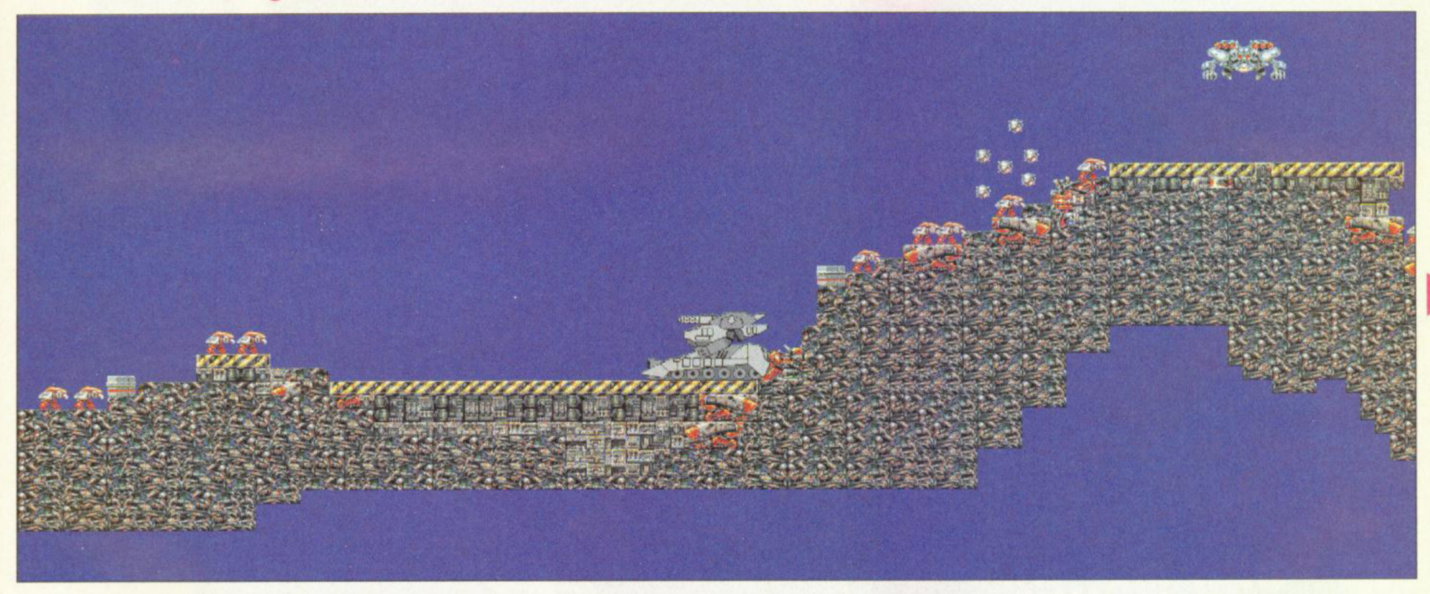


Level 3 – Stage 2





Level 3 – Stage 3





Monsterbacke Fruchtmenü



Im Labor werden unsere Tierchen kampfbereit geklont

geht so

Zugegebenermaßen gehört die niedliche Spielidee von *Unnatural Selection* zu den eher innovativen. Die schönste Idee nutzt aber dem Spieler herzlich wenig, wenn diese nicht konsequent umgesetzt wird. So freuen wir uns immer wieder auf die von uns frisch geklonte Monsterarmee, sind in unseren genetischen Experimenten jedoch arg eingeschränkt: Weichen die Eigenschaftseinstellungen für unsere Theroiden nur ein Pünktchen vom Original ab, gehen unsere "Setzlinge" schon nach wenigen Lebensminuten ein, und keiner erklärt uns warum. Experimente sind also leider ausgeschlossen. Auch im zweiten Part, dem Inselerobern, will Maxis Strategieklickerei nicht zu Höchstform auflaufen. Von strategischer Bedeutung ist lediglich die erste Phase, das Absetzen unserer Jungs. Danach darf lediglich gehofft, geschaut, gefüttert und dem Glück vertraut werden. Nicht eben das, was wir von einem forschen Strategiespiel erwarten. Der nette Ansatz zu *Unnatural Selection* geht hoffnungslos in der mäßigen Umsetzung unter. Von Maxis sind wir eigentlich viel Besseres gewohnt.

Unnatural Selection

Da ist es wieder: Das Wunder der Gentechnik. Was wären wir ohne unsere flotten Genforscher? Von *Jurassic Park*, Gurken-Tomaten-Zwittern und extrem großbrüstigen Kühen dürften wir ohne unsere Freunde vom Gen-Institut nur träumen. Maxis hat sich der Gentechnologie etwas genauer angenommen und das Ganze in ein Strategiespiel eingebunden. In *Unnatural Selection* versetzt Ihr Euch in die Rolle eines netten Gen-Forschers, der gerade ein paar Theroiden gezüchtet hat. Diese Wesen sind leicht aufzuziehen und bilden eine geniale Nahrungsquelle für die Menschheit. Doch ein Psychopath ist in Eurem Foschungsteam und hat Forschungsmaterial entwendet, um mit Hilfe der Theroiden die Welt zu erobern. Da diesem Unglück mit herkömmlichen Methoden nicht mehr beizukommen ist, entschließt man sich, Euch und Eure gezüchteten Theroiden auf die Angreifer loszulassen. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen dem "Top-Secret"-Mode (Campaign) und dem "Independent-Research"-Mode, in dem Ihr die von Feind-Theroiden bevölkerten Inseln einzeln anwählen und befreien dürft. Anfangs habt Ihr die Aufgabe, in Eurem Labor eine kleine Monsterarmee zu züchten. Dazu dürft Ihr zuerst Gehege bauen und dann die ganz individuellen Monster züchten – "technische Daten" dürfen vorher natürlich eingestellt werden.

Habt Ihr Eure kleine Armee gezeugt, erreicht Euch ein Briefing vom Boß, und Ihr dürft die zu befreiende Insel mit Euren Kriegern beglücken. Mit insgesamt sechs Hubschraubern befördert Ihr Eure Monster und Nahrung für selbige zu den gewünschten Positionen. Auf der Insel angekommen, verbringen die braven Theroiden die meiste Zeit mit Fressen und Vermehren. Sichten sie einen Feind, greifen sie diesen jedoch an.

Netterweise darf jederzeit gespeichert werden. *kn*

Eine der zu befreienden Inseln: Wo würdet Ihr Eure Eingreiftruppe absetzen?

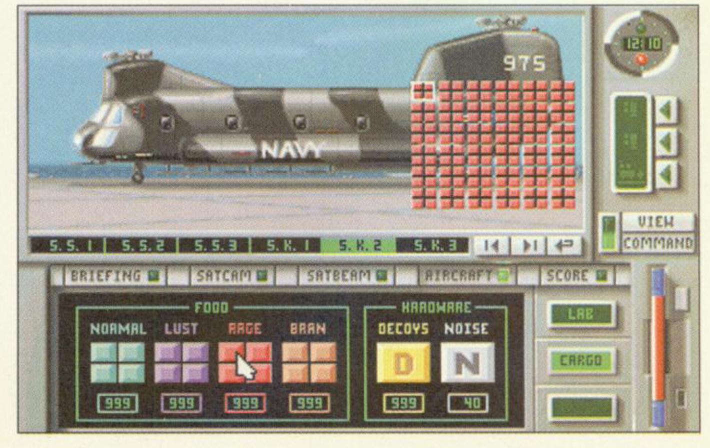
Genre: Strategie
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 59%

Grafik: 48% Sound: 53%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: Festplatte 15 MB 386 SX, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Sound Source
Geplant für: –



Wer will, darf ein Tier mit einem aufpowernden Sat-Beam beglücken



Hubschrauber-Einsatz: Rage-Food bringt das Monsterblut zum Kochen

DIE SPIELE DES JAHRES 1993

Der letzte Böller ist verraucht, der letzte Sektkorken ist hochgegangen: Das Jahr 1993 ist vorbei. Wir schauten nochmal zurück und wählen die schönsten, interessantesten, spannendsten und besten Spiele der letzten 12 Monate.

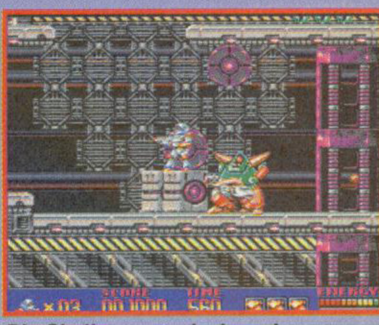
Schon wieder ist ein ganzes Jahr vergangen. Wir haben uns in den letzten 12 Ausgaben der *POWER PLAY* durch Berge von Spielen gewühlt, getestet, bewertet und kommentiert. Wir verteilten die berühmte *POWER PLAY*-Medaille für besonders empfehlenswerte Spiele und die nicht minder bekannte *POWER PLAY-Gurke* für die schlimmsten Softwareflops. Unabhängig vom alltäglichen Wertungseinerlei setzt sich die Redakteursschar am Ende eines jeden Jahres zusammen, um die tollsten, schönsten, spannendsten und genialsten Spiele der letzten 12 Monate zu küren. Zu diesem Zweck wird bei uns kurzerhand eine mehrtägige Ausgangssperre verhängt, die Datenbank befragt, werden ein paar hundert Meter wichtiger Wertungslisten ausgedruckt und natürlich alle alte Ausgaben wieder aus dem Schrank gekramt. Zwischen angebrochenen Pizza- und Hamburgerschachteln, leeren Softdrink-Flaschen und einer halben Tonne Schokoriegelpackungen werden dann unter heftigem Geschrei die Spielesieger des Jahres gekürt. Wer von Euch schon im letzten Jahr dabei war, wird auf den ersten Blick eine kleine Änderung erkennen. Statt einfach ein einsames "Spiel des Jahres" auszuwählen und danach die Genre-Gewinner zu präsentieren, haben wir uns für die Sieger 1993 für ein etwas anderes System entschieden. So gibt's sowohl für den Amiga und den PC ein separates "Spiel des Jahres". Wir küren zudem das beste CD-ROM-Programm und verleihen einen "Ehren"-Preis. Letzterer geht nicht etwa an ein Spiel oder ein Softwarehaus, sondern an eine Person, die sich in den letzten Jahren besonders um die Computerspiele verdient gemacht hat. Genrefetischisten brauchen aber keine Angst zu haben: Natürlich werden auch die besten Spiele der verschiedenen Klassen aufs Siegertreppchen gehoben. Last not least bieten wir noch ein paar Kuriositäten – wie die beste Verpackung, den schönsten Nachfolger und natürlich den "Verlierer des Jahres". *mh*





Statt warmer Worte und einem feuchten Händedruck, verleihen wir in den einzelnen Sparten einen handfesten Preis: Der begehrte *POWER PLAY*-Brocken ist eine Zierde für jeden Designer-schreibtisch.





Die Siedler waren doch noch stärker: Trotz Extrawaffen und stählerner Rüstung hangelte sich *Turrican 3* nur auf den dritten Rang

Amiga
Die Siedler

Haarscharf schafften es die kleinen knuffigen Siedler noch in die Endausscheidung. Obwohl erst in letzter Minute – oder besser in der letzten Ausgabe – eingetrudelt, schloß die komplette Redaktion die putzigen Winzlinge in ihr Herz und war tagelang nicht vom Redaktions-Amiga wegzubekommen. Nur unter Androhung von Gehaltsentzug konnten die Redakteure den Siedlern entrissen werden. Blue Byte schob sich mit dem innovativen, witzigen und unterhaltsamen Spiel *Die Siedler* an so hochkarätiger Konkurrenz wie David Brabens *Frontier: Elite 2* und dem Factor 5-Actionknaller *Turrican 3* auf den ersten Platz und heimst dafür den Preis, “Das beste Amiga-Spiel des Jahres 1993”, ein.



Knapp verfehlt: Auf dem zweiten Platz landete die Fortsetzung des Kultklassikers *Elite*: David Brabens *Frontier*

MS-DOS
Syndicate

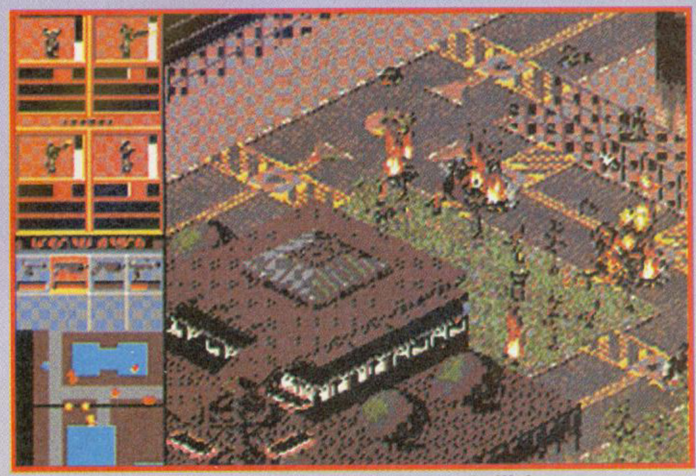
Jede Menge toller PC-Spiele pflasterten unseren Weg durchs vergangene Jahr, aber echte Innovationen waren so selten wie ein Wasserloch in der Sahara. Die meisten Spielefirmen begnügten sich damit, Bewährtes zu perfektionieren und die technischen Möglichkeiten moderner PCs auszuschöpfen. Nur ein Programm tanzte aus der Reihe und wird deshalb von uns auf das oberste Siegertreppchen gehoben. Mit *Syndicate* verließ Bullfrog ausgetrampelte Strategie- und Actionpfade und zündete eine hochexplosive Spielemischung. Auf dem zweiten und dritten Platz drängeln sich zwei Programme, die im letzten Jahr Softwaregeschichte geschrieben haben. Spielerisch nicht ganz so innovativ wie *Syndicate*, dafür aber technisch ein Wegweiser in die Spielezukunft, muß sich Origins *Strike Commander* mit dem zweiten Platz begnügen. Auf Rang drei tummelt sich das mit Abstand witzigste Grafikadventure, das 1993 das Licht der Monitore erblickt hat. Bei dem neusten LucasArts-Streich *Sam & Max* schütteln sich sogar die Tentakel vor Lachen.



Die beste Lachnummer diesseits des Universum: *Sam & Max*



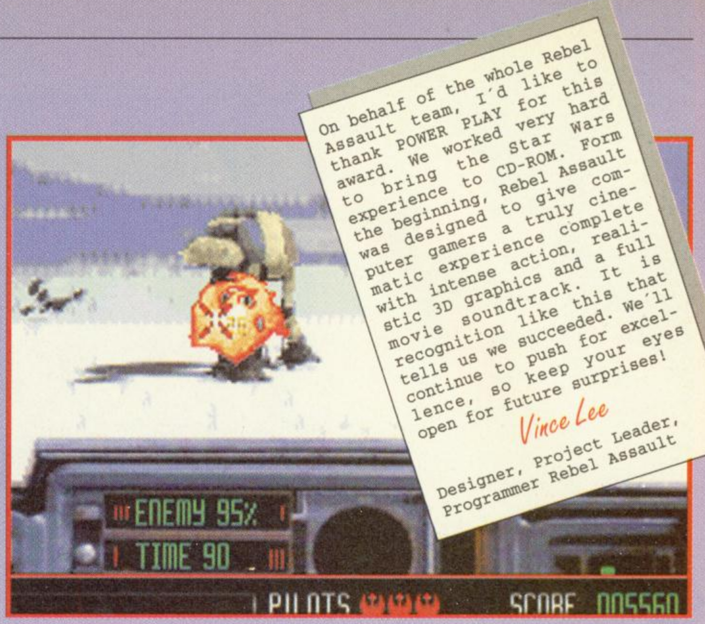
Technischer Vorreiter: Der Edelflieger *Strike Commander*



Das PC-Spiel des Jahres 1993: Nicht ganz so niedlich, erheblich weniger friedlich, aber nicht minder genial ist Syndicate

CD-ROM
Rebel Assault

Die CD als Datenträger für furiose Computerspiele ist nicht mehr aufzuhalten. Mehr Grafik und mehr Sound heißt die Devise der kommenden Jahre. Allerdings scheinen viele Softwarefirmen noch weit davon entfernt zu sein, die Datenmengen, die auf einen Silberling passen, auch vernünftig auszuschöpfen: Statt rassiger Spiele, die die Vorteile der CD auch ausnutzen, beherrschen derzeit noch die 1:1-Umsetzungen älterer Spieletitel die Programmlandschaft. Aus diesem Grund kamen bei uns auch nur Spiele in die engere Wahl, die nur für CD entwickelt worden sind. Wer also schon heute einen Blick in die Spielezukunft werfen möchte, sollte sich eine der jüngsten CD-Erscheinungen zulegen: *Rebel Assault.* Der fulminante Actionknaller überzeugt auch den letzten CD-Gegner und heimste in der *POWER PLAY* nicht nur eine astronomische Wertung ein, sondern verdient unangefochten den Preis des "Besten CD-Spiels des Jahres 1993". Mit den beiden hinteren Rängen müssen das grafisch pompöse Logical *The 7th Guest* (ein Nachfolger ist bereits in Arbeit) und die beinharte Mischung aus Simulation und Strategiespiel, das Schiffsdrama *Jütland,* Vorlieb nehmen.



On behalf of the whole Rebel Assault team, I'd like to thank POWER PLAY for this award. We worked very hard to bring the Star Wars experience to CD-ROM. From the beginning, Rebel Assault was designed to give computer gamers a truly cinematic experience complete with intense action, realistic 3D graphics and a full movie soundtrack. It is recognition like this that tells us we succeeded. We'll continue to push for excellence, so keep your eyes open for future surprises!

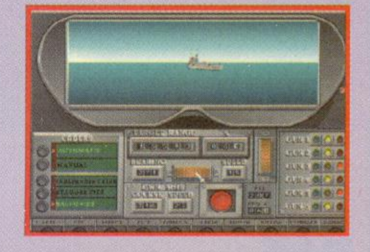
Vince Lee

Designer, Project Leader, Programmer Rebel Assault

Schöner als Kino: *Rebel Assault* ist der Krieg der Sterne zum Mitspielen



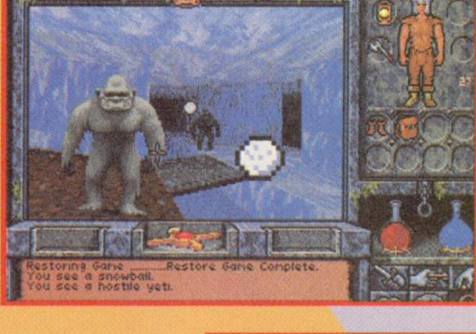
Müssen sich die beiden letzten Plätze teilen: Die CD-ROM-Logikalsammlung mit dem Gruseltouch *The 7th Guest*. . .



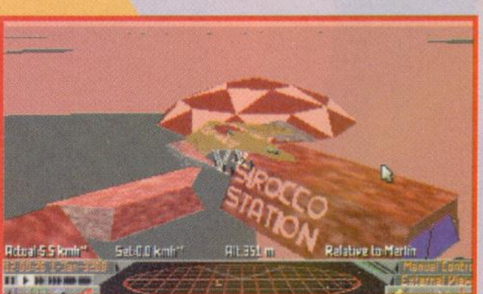
... und das Seeschlacht-spektakel auf CD, *Jütland*

Der schönste Nachfolger
Maniac Mansion 2:
Day of the Tentacle

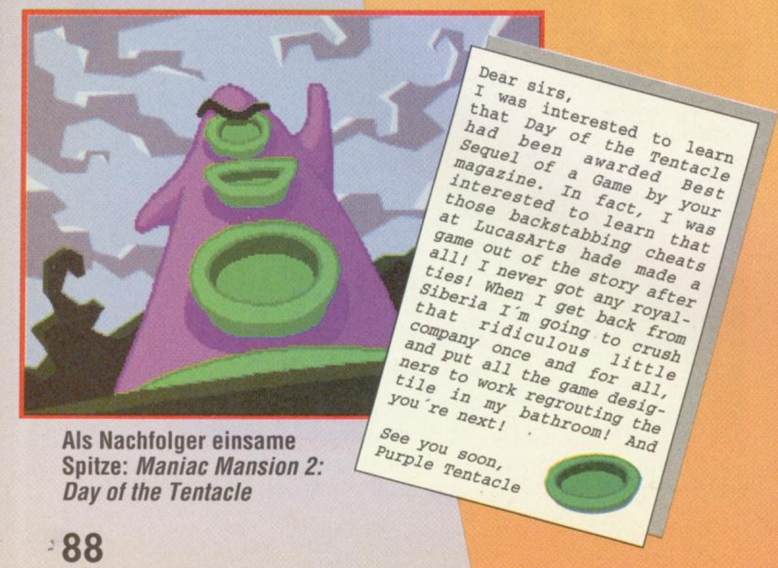
Die amerikanische Traumfabrik Hollywood macht's vor, die Spieleindustrie eifert ganz fleißig nach: Nachfolger zu besonders erfolgreichen Programmen sind ganz groß in Mode. Die Spielehersteller überschlagen sich fast mit aufgebohrten "Plus", "Gold", "Deluxe" oder "2000"-Varianten älterer Hits. Das Problem dabei: Selten hält der Nachfolger, was das Original verspricht. Keine Regel ohne Ausnahmen: Ein Handvoll Spiele schaffte den Sprung über den Schatten der Vergangenheit und begeisterten unsere Redakteursschar genau so (sogar noch mehr) wie seinerzeit das Vorbild. Spitzenreiter der "Nachfolger"-Welle ist das Grafikadventure *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle*, das zwar im letzten Moment seinen ersten Platz unter den Abenteuerspielen des Jahres 93 an die Kollegen *Sam & Max* abtreten mußte, sich aber fortan mit dem Titel "Bester Nachfolger 1993" schmücken darf. Zwei weitere Sequels überrundeten ihre Ahnen und kleben den Tentakeln verdammt dicht an den Saugnäpfen. In *Ultima Underworld 2* sind die Dungeons noch tiefer, die Monster noch fieser, die Spannung noch höher als beim Erstlingswerk – Platz 2 unserer Rangliste. Auf Rang drei der schönsten Nachfolger des Jahres schwebt David Brabens *Frontier: Elite 2* durch das heimische Spieleuniversum.



Die tiefsten Dungeons: *Ultima Underworld 2*



"Besser als Elite: ein Kunstwerk", orakelte Kollege Weitz und er hat Recht. Noch nie war das Universum so schön wie in *Frontier*.



Dear sirs,
I was interested to learn that Day of the Tentacle had been awarded Best Sequel of a Game by your magazine. In fact, I was interested to learn that those backstabbing cheats at LucasArts hade made a game out of the story after all! I never got any royalties! When I get back from Siberia I'm going to crush that ridiculous little company once and for all, and put all the game designers to work regrouting the tile in my bathroom! And you're next!

See you soon,
Purple Tentacle

Als Nachfolger einsame Spitze: *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle*

FÜR DIE ENTWICKLUNG DER CD-ROM GAB ES EINEN GUTEN GRUND ...

Microcosm enthält überwältigende Filmsequenzen, in denen hervorragende Grafiken mit atemberaubendem Filmmaterial kombiniert werden.

Außerdem ist Microcosm das erste Spiel, das die neueste Fraktaltechnologie für eine vollkommene Interaktion des Spielers mit den großartigen, vom System geschaffenen Grafiken nutzt.

Und das bedeutet, daß Sie in Microcosm absolut atemberaubende Computergrafiken sehen werden, was es zum umwerfendsten Spiel ALLER ZEITEN macht!

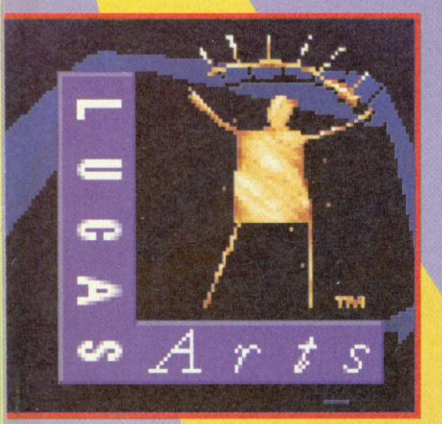


KEINER IST DAGEGEN IMMUN.

Amiga CD32 • PC-CD • Mega CD

PSYGNOSIS

Das beste Softwarehaus
LucasArts



Das Logo des Siegers: *LucasArts* ist das beste Softwarehaus des Jahres

Anfang 1993 sah es für LucasArts gar nicht gut aus: Gerüchte von finanziellen Problemen machten die Runde, Schlagworte wie "Personalabbau" und "Umstrukturierungen" ließen wenig Hoffnung auf eine rosige Spielezukunft. 12 Monaten sind derweil ins Land gegangen, die Spötter, die LucasArts einen frühen Firmentod prophezeiten, sind verstummt. Mit nur einigen wenigen Spielen katapultierten sich die Kalifornier an die Spitze. Damit nicht genug, gehören Spiele aus dem Hause LucasArts zur Crème de la Crème der Unterhaltungssoftware. Fast jeder Titel, auf dem das bekannte blaue Logo prangt, heimste bei uns fette Wertungen ein. Dafür hat sich LucasArts auch den Preis des besten Softwarehauses 1993 mehr als redlich verdient. Obwohl es nicht ganz für den ersten Platz in diesem Jahr gereicht hat, sollen die beiden Softwarefirmen, die uns und Euch in diesem Jahr mit besonders vielen guten Spielen versorgt haben, natürlich nicht ungenannt bleiben: So mauserte sich Westwood vom schlichten Spielezulieferer zu einer der rührigsten Softwarefirmen (*Dune 2*, *Kyrandia* oder *Lands of Lore*) des Jahres. Last not least: Origin, die uns mit so anspruchsvollen Spielen wie *Ultima Underworld 2*, *Ultima 7* (Teil 1 & 2) und *Strike Commander* einige der schönsten Highlights 1993 bescherten.

Unter den ersten drei: *Origin* und *Westwood* begeisterten durch tolle Spiele

Das beste Multiplayer-Spiel
Chaos Engine

Eine gute Frage: "Wo fängt der Begriff Multiplayer-Spiel eigentlich an?" Die Folge war eine der hitzigsten Redaktionsdiskussionen der letzten Wochen. Die eine Hälfte der *POWER PLAY*-Crew murmelte nur noch was von "Netzwerk", "mindestens vier Spieler", "Kabelsalat", "Modemconnection". Die andere Hälfte brüllte, "Multiplayer ist, wenn mindestens zwei gleichzeitig spielen können!". Nach heftiger Debatte einigten wir uns schließlich auf letzteres. Kaum war dieses "Problem" geklärt, entzündete eine neue Frage die Gemüter, "Welches Spiel ist denn nun das beste Multiplayer-Spiel des Jahres?". Gegen die Meinung der Netzwerkfetischisten und Kabeljünger setzten sich dann schließlich zwei Programme an die Spitze, die man auch ohne besonders umfangreiche technische Ausrüstung im Duett genießen kann. Den dicksten Fun-Faktor erntete die Bitmap-Knallerei The *Chaos Engine*, dicht gefolgt vom Bluebyteschem Bauboom *Die Siedler*. Leicht abgeschlagen ergatterte eine Strategieperle einen überzeugenden dritten Platz: *Empire Deluxe* ist nicht nur eine besonders feine Neuauflage des berühmten Klassikers, sondern zudem ein furioses Strategiespektakel, das im Netz für Vergnügen sorgt.

Schon wieder: *Die Siedler* im Preistaumel

Endlich was fürs Netz: *Empire Deluxe*



Lieber zu zweit: The Chaos Engine macht im Duett am meisten Spaß

Jetzt seid Ihr dran!

Wir haben gewählt, jetzt seid Ihr dran: Wir wollen von Euch wissen, welche Spiele Euch im letzten Jahr am besten gefallen haben. Schickt uns Eure Favoriten auf einer Postkarte bis zum 28. Februar. Natürlich gibt's auch eine kleine Belohnung für Eure Mühe: Unter allen Einsender verlosen wir nicht nur 10 feine Spiele, sondern packen jeweils ein tolles *POWER PLAY*-T-Shirt und ein Großformatbild unserer Redaktion mit drauf. Also, schreibt uns Eure Top-Spiele des Jahres 1993 auf eine Postkarte und schickt diese bis zum **28. Februar 1994** an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Hans Pinsel Straße 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: 1993
85531 Haar bei München

A3 Vertriebs GmbH

bestellen unter 089 - 32909981

Fax: 089 - 329 099 90

AMIGA

Nr.	Titel		DM
26007	1869	d	69,85
30187	1990 - Die 93er Edition	d	39,85
26017	A-Train	d	83,85
26167	Airbus A320 Edition Europa	a	69,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a	89,85
30197	Alfred Chicken	a	49,85
28237	Alien 3	a	49,85
28277	Alien Breed 2	a	49,85
34077	Ambermoon	d	83,85
27207	Anstoss	d	69,85
26827	Arabian Nights	a	62,85
26277	Archer McLean's Pool Billard	a	49,85
26347	B.C. Kid	a	49,85
28337	Ballistic Diplomacy	d	39,85
25577	Battle Isle Data Disk 2	a	49,85
29917	Battle Team (Isle + Data 1)	a	69,85
28357	Blastar	a	49,85
25667	Body Blows	a	49,85
28367	Body Blows Galactic	a	49,85
26547	Bug Bomber	a	55,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	69,85
25227	Burntime	d	69,85
26727	Chaos Engine	a	49,85
26757	Civilization	d	79,85
26577	Combat Air Patrol	d	62,85
27017	Das Schwarze Auge	d	76,85
28377	Delivery Agent	d	39,85
27067	Der Patrizier	d	69,85
30307	Der Schatz im Silbersee	d	83,85
25657	Desert Strike	a	55,85
28477	Die Siedler	d	83,85
25817	Dogfight	a	69,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	55,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	62,85
27177	Dynablaster	a	62,85
25807	Eishockey Manager	d	76,85
30067	Elite 2 - Frontier	d	55,85
27237	Elysium	d	55,85
27307	Eye Of The Beholder 2	d	83,85
27317	F-117A Nighthawk	a	69,85
27407	Fire And Ice	a	49,85
28517	Flashback	d	62,85
27437	Formula One Grand Prix	a	79,85
25177	Global Gladiators	a	49,85
28067	Goal!	a	55,85
27497	Gobliiins 2	d	69,85
27557	Gunship 2000	a	69,85
25797	Hannibal	d	69,85
27687	Hired Guns	a	62,85
27697	History Line 1914-1918	d	69,85
27787	Indiana Jones 4	d	83,85
27807	Ishar - Legend Of The Fortress	d	55,85
28527	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	55,85
25787	Jonathan	d	83,85
27867	KGB	d	55,85
27927	King's Quest 6	d	62,85
27987	Legend Of Kyrandia	d	76,85
28037	Lemmings 1	a	55,85
28047	Lemmings 2 - The Tribes	a	62,85
25907	Lionheart	a	55,85
26037	Lothar Matthäus Fußball	d	62,85
28177	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	62,85
28217	Mad TV	d	39,85
25757	McDonald Land	a	49,85
28317	Mega Lo Mania + First Samurai	a	62,85
28397	Might & Magic 3	d	69,85
28437	Monkey Island 1	d	39,85
28447	Monkey Island 2	d	83,85
27287	Mortal Kombat	a	55,85
28767	Nicky Boom 2	d	62,85
28487	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85
28497	No Second Prize	a	55,85
27577	One Step Beyond	a	49,85
34387	Oscar	a	55,85
28787	Overdrive	a	49,85
28597	Pinball Dreams	a	49,85
28607	Pinball Fantasies	a	55,85
28617	Pirates!	a	31,85
28657	Pools Of Darkness	d	39,85
29137	Populous 1 & Sim City	a	69,85
28707	Populous 2 Plus	a	69,85
28847	Rampart	a	55,85
28797	Risky Woods	a	55,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a	49,85
29087	Shuttle	d	55,85
29107	Silent Service 2	a	31,85
25007	Sim City Deluxe	a	83,85
29177	Sim Earth	d	83,85
29187	Sim Life	d	83,85
28867	Soccer Kid	a	62,85
29207	Space Crusade	a	49,85
25727	Space Hulk	a	66,85
29227	Space Quest 4	d	62,85
29997	Steigenberger Hotelmanager	d	49,85
29387	Street Fighter 2	a	55,85
29297	Super Sports Challenge	a	69,85
26777	Superfrog	a	49,85
28967	Syndicate	a	62,85
30417	T.F.X.	a	69,85
25217	The Lost Vikings	d	69,85
29497	Their Finest Hour	a	39,85
25187	Tornado	a	69,85
25697	Transarctica	d	55,85
26097	Traps 'n' Treasures	a	62,85
28897	Turrican 3	a	62,85
28907	Uridium 2	a	55,85
29667	Walker	a	55,85
25687	Whale's Voyage	d	62,85
25997	WWF European Rampage	a	62,85
28957	Zool 2	a	49,85

AMIGA 1200/4000

Nr.	Titel		DM
26008	1869	d	69,85
30198	Alfred Chicken	a	55,85
28278	Alien Breed 2	a	55,85
27208	Anstoss	d	69,85
28368	Body Blows Galactic	a	55,85
25228	Burntime	d	69,85
26728	Chaos Engine	a	49,85
26758	Civilization	d	69,85
30308	Der Schatz im Silbersee	d	83,85
27188	Dynatech	d	55,85
34878	Elfmania	a	49,85
27238	Elysium	d	69,85
26108	Hattrick!	d	69,85
27808	Ishar - Legend Of The Fortr.	d	62,85
28528	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	62,85
26208	Jurassic Park	d	62,85
27928	King's Quest 6	d	62,85
25318	Morph	d	62,85
34388	Oscar	a	55,85
34408	Outlander	a	69,85
27298	Penthouse Hot Numbers Deluxe	a	62,85
28608	Pinball Fantasies	a	55,85
25138	Robocod	a	49,85
29188	Sim Life	d	83,85
28868	Soccer Kid	a	62,85
34228	Surf Ninja	a	55,85
30418	T.F.X.	a	69,85
25698	Transarctica	d	55,85
29538	Trolls	a	49,85
25688	Whale's Voyage	d	62,85
29758	Wing Commander 1	a	62,85
29888	Zool	a	49,85
28958	Zool 2	a	49,85

AMIGA CD32

Nr.	Titel		DM
30199	Alfred Chicken	a	55,85
26929	D-Generation	a	55,85
34199	Genesis	a	55,85
26209	Jurassic Park	a	62,85
30479	Labyrinth Of Time	e	55,85
34209	Legacy Of Sorasil	a	55,85
25899	Lotus Trilogy	a	55,85
34029	Microcosm	a	69,85
25319	Morph	a	49,85
34219	Overkill	a	62,85
28609	Pinball Fantasies	a	62,85
29049	Sensible Soccer	a	55,85
30499	Sleepwalker	a	55,85
28869	Soccer Kid	a	62,85
34229	Surf Ninja	a	55,85
30419	T.F.X.	a	69,85
34239	Treasures In The Silver Lake	a	62,85
29539	Trolls	a	55,85
25689	Whale's Voyage	a	55,85
34249	Winter Super Sports	a	55,85
29889	Zool	a	55,85

PC (1,44 MB)

Nr.	Titel		DM
26003	1869	d	83,85
26013	A-Train	d	97,85
29413	A-Train Construction Set	d	41,85
28813	Aces Over Europe	d	83,85
26163	Airbus A320 Edition Europa	a	69,85
26893	Airbus A320 Edition USA	a	89,85
28273	Alien Breed 2	a	55,85
26183	Alone In The Dark	d	89,85
27203	Anstoss	d	69,85
26273	Archer McLean's Pool Billard	a	62,85
30253	Archon Ultra	d	83,85
34543	Armored Fist	a	89,85
30503	Aufschwung Ost	d	69,85
34553	Batman Returns	a	62,85
25053	Battle Isle 2	d	83,85
29923	Battlechess 4000 SVGA	a	69,85
34263	Battletoads	a	62,85
26233	Betrayal At Krondor	d	83,85
34053	Big Sea	a	69,85
28833	Blue Force	d	83,85
25663	Body Blows	a	55,85
26543	Bug Bomber	a	62,85
26553	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	69,85
26563	Burning Steel	d	83,85
27913	Burning Steel Data Amerika	d	39,85
34563	Burning Steel Data Editor	d	39,85
28003	Burning Steel Data Schiffe	d	39,85
25223	Burntime	d	83,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a	89,85
25233	Caesar's Palace	a	55,85
26613	Car & Driver	a	76,85
25253	Chessmaster 3000	e	62,85
34573	Chessmaster 4000 f. Windows	e	69,85
30273	Christoph Kolumbus	d	83,85
26753	Civilization	d	97,85
26763	Comanche	d	89,85
27053	Comanche Mission Disk 1	d	49,85
34603	Comanche Mission Disk 2	d	49,85
25823	CyberRace	d	83,85
26973	Dark Queen Of Krynn	d	83,85
30093	Dark Sun - Shattered Lands	e	69,85
34183	Das schw. Auge 2: Sternenschweif	d	83,85
27013	Das schwarze Auge	d	83,85
27023	Daughter Of Serpents	d	76,85
28183	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	89,85
34613	Deja Vu 1 & 2 f. Windows	a	62,85
34623	Delta V	d	83,85
27063	Der Patrizier	d	83,85
30303	Der Schatz im Silbersee	d	89,85
25023	Die Schöne und das Biest	d	83,85
28473	Die Siedler	d	83,85
25813	Dogfight	a	97,85
30103	Dracula	a	83,85
27143	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	62,85
34643	Dungeon Hack	d	83,85
27153	Dungeon Master	d	69,85
27173	Dynablaster	a	69,85
27183	Dynatech	d	69,85
25323	Eight Ball Deluxe	a	62,85
25803	Eishockey Manager	d	83,85
34653	Elder Scrolls	d	83,85
30063	Elite 2 - Frontier	d	69,85
34673	Empire Deluxe	d	69,85
34683	Empire Deluxe f. Windows	d	69,85
34453	Entity	a	69,85
27633	Eye Of The Beholder 3	d	83,85
27353	Falcon 3.0	a	97,85
27363	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a	55,85
27043	Falcon 3.0 Mission MIG-29	a	55,85
34703	Fantasy Empires	d	83,85
28083	Fields Of Glory	d	97,85
27403	Fire And Ice	a	55,85
28513	Flashback	d	69,85
25263	Football Manager 3	d	83,85
27433	Formula One Grand Prix	a	97,85
25563	Freddy Pharkas	d	69,85
27443	Front Page Sports Football Pro	e	69,85
34313	Genesia	a	76,85
34713	Global Domination	a	69,85
28063	Goal!	d	62,85
27493	Gobliiins 2	d	89,85
34123	Gobliiins 3	d	83,85
34733	Hand Of Fate (Kyrandia 2)	d	69,85
25793	Hannibal	d	83,85
34723	Harpoon 2	a	83,85
26103	Hattrick!	d	83,85
25273	High Command	e	83,85
27693	History Line 1914-1918	d	69,85
27753	Inca	d	97,85
25373	Inca 2 - Wiracocha	d	89,85
27763	Incredible Machine	a	69,85
27773	Indiana Jones 3	d	39,85
27783	Indiana Jones 4	d	89,85
30243	Indy Car Racing	d	83,85
27803	Ishar - Legend Of The Fortress	d	69,85
28523	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	62,85
25773	Jordan In Flight	a	76,85
26203	Jurassic Park	a	69,85
30113	Kasparov's Gambit	a	83,85
27863	KGB	d	62,85
27923	King's Quest 6	d	83,85
30323	Kingmaker	d	69,85
30333	Krusty's Fun House (Simpsons)	a	55,85
25043	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	62,85
34363	Legend Of Fairghail	d	39,85
27983	Legend Of Kyrandia	d	76,85
30343	Leisure Suit Larry 6	d	83,85
28033	Lemmings 1	a	55,85
28043	Lemmings 2 - The Tribes	a	83,85
28113	Links 386 Pro	a	97,85
28124	Links Banff Springs	e	45,85
28123	Links Barton Creek	e	39,85
34033	Links Firestone SVGA	e	45,85
28136	Links Innisbrook Copperhead	e	45,85
28121	Links Mauna Kea	e	45,85
25623	Links Pinehurst SVGA	e	45,85
34743	Litil Divil	a	69,85
28143	Locomotion	d	62,85
30003	Lost In Time 1 & 2	d	89,85
26033	Lothar Matthäus Fußball	d	69,85
28173	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	62,85
26263	Mad News	d	83,85
29933	Mario Teaches Typing	d	62,85
25283	Mario wird vermisst	d	76,85
25753	McDonald Land	a	49,85
28413	Might & Magic 4	d	83,85
28203	Might & Magic 5	d	89,85
28433	Monkey Island 1	d	39,85
28443	Monkey Island 2	d	83,85
27503	Monopoly	d	76,85
27283	Mortal Kombat	a	55,85
27073	NFL Coaches Club Football	a	83,85
28223	NHL Hockey	a	83,85
28763	Nicky Boom 2	d	62,85
28483	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85
28403	On The Road	d	62,85
34383	Oscar	a	55,85
34063	Oxyd Magnum	d	49,85
26443	Pacific Strike	a	89,85
30293	Pacific Strike Speech Pack	a	39,85
34763	Paperboy 2	d	62,85
27293	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	55,85
28593	Pinball Dreams	a	62,85
25113	Pirates Gold	d	97,85
34093	Pizza Connection	d	83,85
28643	Police Quest 3	d	69,85
29133	Populous 1 & Sim City	a	69,85
28683	Populous 2	d	76,85
34013	Premier Manager 2	a	69,85
25063	Prince Of Persia 2	a	69,85
26503	Privateer	a	89,85
34863	Privateer Special Operations 1	a	39,85
30013	Privateer Speech Pack	a	39,85
28253	Protostar	d	76,85
26583	Railroad Tycoon Deluxe	d	83,85
26023	Red Baron + Mission Disk 1	d	83,85
30073	Return To Zork	a	83,85
25743	Ringworld - Revenge Of The Pat.	a	69,85
34413	Rules Of Engagement 2	a	83,85
30373	Sam & Max	d	89,85
30143	Seal Team	a	83,85
28993	Secret Weapons Of The Luftwaffe	e	39,85
29043	Sensible Soccer 92/93	a	55,85
27093	Shadow Caster	a	83,85
25943	Shadow Of The Comet	d	89,85
34773	Shadowgate	d	62,85
29073	Sherlock Holmes	d	79,85
29103	Silent Service 2	a	39,85
34103	Silverball	a	55,85
25003	Sim City Deluxe	a	83,85
29173	Sim Earth	d	89,85
29183	Sim Life	d	89,85
30053	Simon The Sorcerer	d	89,85
28263	Skat '92	d	62,85
25723	Space Hulk	a	83,85
29223	Space Quest 4	d	69,85
29233	Space Quest 5	d	69,85
25933	Spaceward Ho! f. Windows	d	83,85
30383	Speed Racer	a	69,85
30153	Spelljammer - Pirates Of ...	d	83,85
34153	SSN-21 Seawolf	a	83,85
29303	Star Control 2	a	69,85
29323	Star Trek	d	83,85
34493	Star Wars Chess f. Windows	a	97,85
27103	Starlord	a	97,85
29993	Steigenberger Hotelmanager	d	55,85
29383	Street Fighter 2	a	62,85
29393	Strike Commander	a	89,85
25703	Strike Commander Speech Pack	a	39,85
27113	Strike Commander Tactical Op. 1	a	39,85
34133	Striker	d	69,85
34783	Stronghold	d	83,85
30393	Subwars 2050	a	97,85
29423	Summer Challenge	a	62,85
34793	Summoning	d	83,85
34223	Surf Ninja	a	62,85
28963	Syndicate	d	83,85
30403	Syndicate Data Disk	d	39,85
30413	T.F.X.	a	89,85
27663	Take A Break - Windows-Pinball	d	62,85
34423	Terminator 2	a	55,85
26633	Terminator 2029	e	76,85
34803	Terminator Rampage	d	83,85
34813	The Blue & The Grey	a	76,85
34823	The Cartoons	a	62,85
25213	The Lost Vikings	d	83,85
29493	Their Finest Hour	d	39,85
25183	Tornado	a	83,85
25693	Transarctica	d	55,85
25973	Trivial Pursuit Deluxe	d	69,85
34833	Troddlers	a	55,85
30433	Turrican 2	a	69,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	d	76,85
29563	Ultima 7 - The Black Gate	a	69,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a	83,85
25343	Ultima 7/2: Silver Seed (AddIn)	a	39,85
29573	Ultima 7: Forge Of Virtue	a	41,85
30443	Ultima 8 - Pagan	a	89,85
30453	Ultima 8 - Pagan Speech Pack	a	39,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a	76,85
29603	Ultima Underworld 2	a	76,85
34843	Uninvited f. Windows	d	62,85
30173	Unlimited Adventures	d	83,85
34853	V-10 Formular 1 Simulator	a	83,85
34163	Victory At Sea	a	83,85
26933	Wallstreet Manager	d	83,85
25293	Warlords 2	e	83,85
25683	Whale's Voyage	d	69,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a	89,85
29773	Wing Commander 2	d	69,85
27653	Wing Commander 2 Spec.Op. 1 & 2	a	45,85
28293	Wing Commander Academy	a	66,85
29783	Winter Challenge	a	62,85
29803	Wizardry 7: Crusaders Of Dark	d	89,85
25993	WWF European Rampage	a	69,85
29853	X-Wing	a	89,85
26413	X-Wing Mission 1: Imperial P.	a	41,85
30263	X-Wing Mission 2: B-Wing	d	41,85
26913	X-Wing Upgrade d + Mission 1	d	55,85
26963	Yo! Joe!	a	62,85
29883	Zool	a	55,85

PC CD-ROM

Nr.	Titel		DM
26186	Alone In The Dark	d	97,85
34446	Backroad Racers	a	97,85
25056	Battle Isle 2	d	83,85
28836	Blue Force	a	69,85
26566	Burning Steel + Mission Disks	d	89,85
25226	Burntime	d	83,85
26536	Chessmaster Pro	a	104,85
25826	CyberRace	d	89,85
28186	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	89,85
27066	Der Patrizier	d	89,85
30106	Dracula Unleashed	a	89,85
27196	Eco Quest	e	83,85
34456	Entity	a	69,85
26736	Eye Of The Beholder 1-3 Trilogy	d	89,85
25566	Freddy Pharkas	a	83,85
25796	Hannibal & 200 Shareware-Games	d	62,85
34466	Hightec Aircraft	a	97,85
27696	History Line 1914-1918	d	62,85
26876	Humans 1 & 2	a	76,85
27756	Inca	d	118,85
25376	Inca 2 - Wiracocha	d	118,85
27786	Indiana Jones 4	a	89,85
30466	Iron Helix	a	83,85
26206	Jurassic Park	a	69,85
27906	King's Quest 5	a	83,85
27926	King's Quest 6	a	89,85
34476	Labyrinth Of Time	a	76,85
25046	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	83,85
27986	Legend Of Kyrandia	d	83,85
28036	Lemmings 1 - Double Pack	a	69,85
25366	Loom	e	83,85
30006	Lost In Time	d	89,85
34006	Lucas Arts Classic Adventures	d	104,85
25286	Mario Is Missing + City Disk	e	89,85
34026	Microcosm	a	89,85
28206	Might & Magic 3 - 5	d	89,85
34386	Oscar	a	62,85
28256	Protostar	a	69,85
30486	Rebel Assault	e	89,85
30076	Return To Zork	a	89,85
25746	Ringworld - Revenge Of The Pat.	e	69,85
29086	Shuttle	a	89,85
34486	Sink Or Swim	a	76,85
29226	Space Quest 4	a	83,85
34506	Space Shuttle	e	83,85
29266	Spellcasting Party Pak	a	69,85
34496	Star Wars Chess f. Windows	a	125,85
29396	Strike Commander	a	89,85
26136	The 7th Guest	a	125,85
34176	The Lawnmower Man	a	104,85
34526	Tony LaRussia Baseball 2	a	83,85
25186	Tornado	a	89,85
30436	Turrican 2	a	62,85
29606	Ultima Underworld 1 + 2	e	89,85
25686	Whale's Voyage	a	69,85
34536	Wolfpack	a	83,85

e=engl.; d=dt; a=dt.Anleitung

Liefer-/Zahlungsbedingungen

Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder Vorauskasse (Euroscheck), Stammkun-den gegen Rechnung. Transportkosten bis 2 Spiele DM 9,90; ab 3 Spielen DM 17,-. A/CH: nur Vorauskasse, Transport DM 17,-. Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preis-änderungen ohne Vorankündigung möglich. Details? Infodisk mit 2000 Produktdaten / Buchinhaltsangaben gegen DM 3,- in Briefmarken anfordern! Preislisten auch per Abruffax: 089/329 099 -12. -14. -18.

A3 Vertriebs GmbH
Schleißheimer Str. 92
D - 85748 Garching
Tel.: 089 - 329 099 81
Fax: 089 - 329 099 90



Der ideale Werbeträger für Babywindeln: *Sun of Chuck*

Das knuffigste Sprite
Alladin





Zu schön, um wahr zu sein: *Aladdin* macht überall eine gute Figur.
Ein Punkt macht Punkte: *Spot* ist schlicht, aber gut.

Wer ist die schönste im ganzen Land? Eine Frage, die nicht nur Schneewittchens Stiefmutter dem Zauberspiegel stellte, sondern auch eine Frage, mit der sich die Redaktion eingehender beschäftigte. Von zweifelhaften Vorschlägen (Sönke: "Ich, ich, ich..."), über unzweideutige Erotikwünsche (Knut: "Die Beine von *Chun Li* find ich am schärfsten"), bis zum verbalen Hungergefühl (Michael: "Ich hab Hasen zum fressen gern, ich bin für *Max*") reichte die Meinungspalette. Weder Sönke, noch *Chun Li* oder *Max* machten jedoch das Rennen um den Titel des "Sprites des Jahres 1993". Titelträger ist *Aladdin*, dem die Grafikprofis von Disney Leben einhauchten. Im Film, wie auch im Spiel schlängelte sich der Pumphosenträger mit Grazie und Eleganz auf den ersten Platz. Daß es bei solchen Ausscheidungen nicht nur auf flotte Bewegungen und einen tadellosen Körperbau ankommt, beweist die minimalistische Figur Spot. Der Ganzkörperpunkt hat uns fast genauso fasziniert wie der Kollege aus 1000 und einer Nacht und schlittert auf Platz 2. Eher Kopf als Körper, residiert auf dem dritten Rang des Schönheitswettbewerbes Sun of Chuck. Mit Steinzeitkeule, dicker Birne und vollen Pampers erkrabbelte sich das Urzeitbaby einen festen Platz in den Analen der Softwarehistorie.

Meister aller Klassen

Wie schon versprochen, küren wir natürlich auch die jeweiligen Klassensieger. Fein säuberlich nach Genre sortiert, findet Ihr hier die Computerspielesieger in den jeweiligen Kategorien.

Action/Geschicklichkeit
1. Turrican 3
2. Uridium 2
3. Lemmings 2

Denkspiel
1. Incredible Toons
2. One Step Beyound
3. Oxyd Magnum

Sportspiel
1. NHL-Hockey
2. Front Page Sports: Football
3. Eishockey Manager

Rennspiel
1. Formula 1 Grand Prix
2. Indy Car Racing
3. Lotus 3

Strategie
1. Die Siedler
2. Empire Deluxe
3. History Line 1914-18

Rollenspiel
1. Ambermoon
2. Ultima Underworld 2
3. Ultima 7 – Serpent Isle

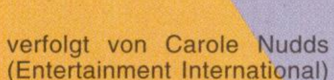
Adventure
1. Sam & Max: Hit the Road
2. Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle
3. Legend of Kyrandia

Simulation
1. Strike Commander
2. Tornado
3. Aces over Europe

Der/die PR-Manager/in des Jahres
Emmanuelle Kreuz

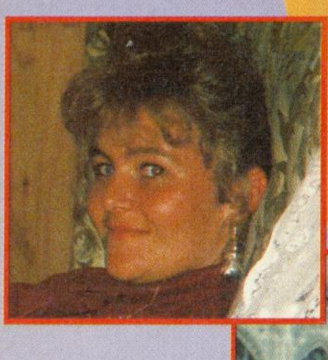
Spieleredakteure sind die Angstgegner jeder Presseabteilung der Softwarefirmen. Normalerweise rufen neugierige Spieletester dreimal am Tag bei den Damen und Herren der PR-Abteilung an, fragen nach neuen Spielen, erkundigen sich nach überfälligen Testmustern, bitten um schnellstmögliche ("Gestern ... aber dalli, dalli!") Zusendung neuer Bildschirmfotos und blockieren tagelang das Fax. Am Ende eines Monats dann das große Zittern: "Was gebt Ihr denn dem Spiel XYZ für eine Bewertung?". Eher ungewöhnlich: Daß PR-Manager/innen von sich aus und nicht nach tagelangem Telefonterror durch die Redakteure mit den notwendigen Infos herausrücken. Aus diesem Grund zeichnen wir in diesem Jahr die PR-Personen aus, die von sich aus bei uns mit einer Tüte Infos vorbeischauten, von selbst bei uns anriefen ("Hallo wie geht's, ich hätte da wieder was Neues!") und nicht erst warteten, bis das *POWER PLAY*-Rollkommando vor der Tür stand. Unabhängig von der Größe der Spielefirma, der Qualität der Spiele, entscheidet allein, wie häufig die betreffende Person bei uns vorbeischaute, anrief und Faxe mit Daten verschickte. Deshalb geht unsere Trophäe für die rührigste Pressearbeit 1993 an die quirlige Emmanuelle Kreuz von Coktel Vision. Emmanuelle wird dicht verfolgt von Carole Nudds (Entertainment International) und Jörg Kähler (Electronic Arts Deutschland).





. . . und Jörg Kähler von Electronic Arts Deutschland.

Natürlich gibt's noch eine ganze Menge anderer Leute, denen wir an dieser Stelle danken möchten, und ohne deren Zusammenarbeit die *POWER PLAY* nicht das wäre, was sie heute ist. Auch wenn es dieses Jahr nicht geklappt hat (mit den *POWER PLAY*-Brocken), geht trotzdem ein besonders herzliches "Dankeschön" (fein säuberlich nach Alphabet sortiert) an: Cathy Campos, Jenny Eveans, Claire Edgley, Guido Alt, Helmut Stiefel, Jerry Luttrell, Julia Coombs, Kristin Dodt, Lisa Star, Lori Sears, Marion Clifford, Martin Spieß, Peter Molyneux, Shari Mitchell, Thomas Hertzler, Thorsten Oppermann, Tom Watson, Uwe Fürstenberg. Ach ja, die Liste ist natürlich ohne Anspruch auf Vollständigkeit, und diejenigen, die wir vergessen haben, mögen uns verzeihen.



Trio infernal: Emmanuelle Kreuz ist unserer PR-Favoritin des Jahres 1993 und wird dicht verfolgt von Carole Nudds...

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Die *POWER PLAY* Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______ *Seite* ______
2. ______ *Seite* ______
3. ______ *Seite* ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❑ Ja ❑ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04
D-8531 Haar b. München

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304
D-8531 Haar

Briefmarke drauf – und ab damit!

Angstgegner jeder Presseabteilung der Softwarefirmen. Normalerweise rufen neugierige Spieletester dreimal am Tag bei den Damen und Herren der PR-Abteilung an, fragen nach neuen Spielen, erkundigen sich nach überfälligen Testmustern, bitten um schnellstmögliche ("Gestern ... aber dalli, dalli!") Zusendung neuer Bildschirmfotos und blockieren tagelang das Fax. Am Ende eines Monats dann das große Zittern: "Was gebt Ihr denn dem Spiel XYZ für eine Bewertung?". Eher unge-

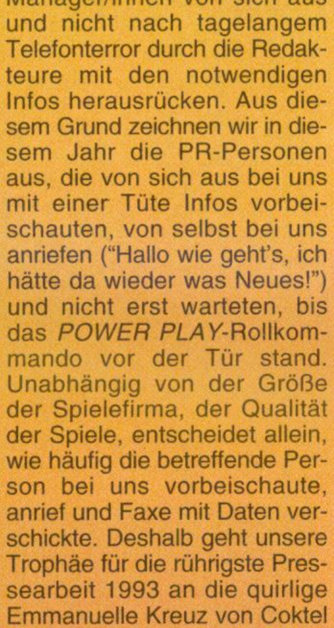
Manager/innen von sich aus und nicht nach tagelangem Telefonterror durch die Redakteure mit den notwendigen Infos herausrücken. Aus diesem Grund zeichnen wir in diesem Jahr die PR-Personen aus, die von sich aus bei uns mit einer Tüte Infos vorbeischauten, von selbst bei uns anriefen ("Hallo wie geht's, ich hätte da wieder was Neues!") und nicht erst warteten, bis das *POWER PLAY*-Rollkommando vor der Tür stand. Unabhängig von der Größe der Spielefirma, der Qualität der Spiele, entscheidet allein, wie häufig die betreffende Person bei uns vorbeischaute, anrief und Faxe mit Daten verschickte. Deshalb geht unsere Trophäe für die rührigste Pressearbeit 1993 an die quirlige Emmanuelle Kreuz von Coktel Vision. Emmanuelle wird dicht



. . . und Jörg Kähler von Electronic Arts Deutschland.

verfolgt von Carole Nudds (Entertainment International) und Jörg Kähler (Electronic Arts Deutschland).

Natürlich gibt's noch eine ganze Menge anderer Leute, denen wir an dieser Stelle danken möchten, und ohne deren Zusammenarbeit die *POWER PLAY* nicht das wäre, was sie heute ist. Auch wenn es dieses Jahr nicht geklappt hat (mit den *POWER PLAY*-Brocken), geht trotzdem ein besonders herzliches "Dankeschön" (fein säuberlich nach Alphabet sortiert) an: Cathy Campos, Jenny Eveans, Claire Edgley, Guido Alt, Helmut Stiefel, Jerry Luttrell, Julia Coombs, Kristin Dodt, Lisa Star, Lori Sears, Marion Clifford, Martin Spieß, Peter Molyneux, Shari Mitchell, Thomas Hertzler, Thorsten Oppermann, Tom Watson, Uwe Fürstenberg. Ach ja, die Liste ist natürlich ohne Anspruch auf Vollständigkeit, und diejenigen, die wir vergessen haben, mögen uns verzeihen.



Trio infernal: Emmanuelle Kreuz ist unserer PR-Favoritin des Jahres 1993 und wird dicht verfolgt von Carole Nudds...

3. Lemmings 2

Denkspiel
1. Incredible Toons
2. One Step Beyound
3. Oxyd Magnum

Sportspiel
1. NHL-Hockey
2. Front Page Sports: Football
3. Eishockey Manager

Rennspiel
1. Formula 1 Grand Prix
2. Indy Car Racing
3. Lotus 3

Strategie
1. Die Siedler
2. Empire Deluxe
3. History Line 1914-18

Rollenspiel
1. Ambermoon
2. Ultima Underworld 2
3. Ultima 7 – Serpent Isle

Adventure
1. Sam & Max: Hit the Road
2. Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle
3. Legend of Kyrandia

Simulation
1. Strike Commander
2. Tornado
3. Aces over Europe

Amiga · IBM · Atari ST

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
A-Train /dt	85.95	92.95	—.—
Aces of the Pacific & Mission /dt	—.—	79.95	—.—
Aces over Europe /dt	—.—	72.95	—.—
Air Combat Classics	—.—	83.95	—.—
Alien Breed 2 /dt	49.95	—.—	—.—
Alone in the Dark 2 /dt	—.—	92.95	—.—
Ambermoon /dt	72.95	V.mö.	V.mö.
Anstoss /dt	68.95	68.95	—.—
Aufschwung Ost /dt	61.95	69.95	—.—
B17 Flying Fortress /dt	56,95	89.95	66.95
Battle Isle 2 /dt	79.95	79.95	—.—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	—.—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	—.—
Betrayal at Krondor /dt	—.—	76.95	—.—
Body Blows /dt	47.95	55.95	—.—
Body Blows Galactic /dt	49.95	—.—	—.—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	68.95	82.95	—.—
Chaos Engine /dt	49.95	—.—	53.95
Civilization /dt	76.95	89.95	69.95
Comanche /dt	—.—	94.95	—.—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—.—	49.95	—.—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—.—	51.95	—.—
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	—.—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Day of the Tentacle /dt	—.—	94.95	—.—
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95
Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	87.95	—.—
Die Siedler /dt	79.95	79.95	—.—
Disposable Hero /dt	49.95	—.—	—.—
Dogfight /dt	66.95	89.95	—.—
Dune 2 /dt	52.95	62.95	—.—
Dungeon Hack /dt	—.—	87.95	—.—
Eishockey Manager /dt	74.95	81.95	—.—
Elfmania /dt	49.95	—.—	—.—
Elite 2 - Frontier /dt	53.95	69.95	—.—
Eye of the Beholder 3 /dt	—.—	87.95	—.—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	69.95	89.95	—.—
Fields of Glory /dt	—.—	89.95	—.—
Flashback /dt	62.95	69.95	—.—
Flight Simulator 5.0 /dt	—.—	129.00	—.—
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	—.—	69.95	—.—
Goal! /dt	52.95	59.95	54.95
Goblins 3 /dt	71.95	85.95	—.—
Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	—.—
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	—.—
Inca 2 /dt	—.—	92,95	—.—
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	—.—
Indy Car Racing	—.—	69.95	—.—
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	57.95	71.95	—.—
Lands of Lore /dt	—.—	55.95	—.—
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Leisure Suit Larry 6 /dt	—.—	69.95	—.—
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	—.—
Magic of Endoria /dt	69.95	81.95	—.—
Master of Orion /dt	—.—	89.95	—.—
Might and Magic 5 /dt	—.—	94.95	—.—
Mortal Kombat /dt	49.95	V.mö.	V.mö.
NHL Hockey /dt	—.—	79.95	—.—
Pacific Strike /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pacific Strike Scenario Disk. /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	—.—
Pirates! Gold /dt	—.—	89.95	—.—
Police Quest 4	—.—	69.95	—.—
Prince of Persia 2 /dt	—.—	69.95	—.—
Privateer /dt	—.—	86.95	—.—
Privateer Speech Pack /dt	—.—	38.95	—.—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—.—	79.95	—.—
Rally	—.—	69.95	—.—
Red Baron & Mission Disk. /dt	—.—	79.95	—.—
Return to Zork	—.—	84.95	—.—
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	—.—
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	—.—	75.95	—.—
Silver Ball /dt	—.—	49.95	—.—
Simon the Sorcerer /dt	71.95	92.95	—.—
Star Trek 2 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Starlord /dt	—.—	89,95	—.—
Street Fighter 2 /dt	57. 95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	—.—	89.95	—.—
Strike Commander Speech Pack /dt	—.—	35.95	—.—
Strike Commander Tactical Oper. /dt.	—.—	33.95	—.—
Stronghold /dt	—.—	87.95	—.—
Sub War 2050 /dt	—.—	89.95	—.—
Syndicate /dt	61.95	79.95	—.—
Syndicate Data Disk. /dt	V.mö.	35.95	—.—
T.F.X. /dt	V.mö.	92.95	—.—
Task Force 1942 /dt	—.—	89.95	—.—
Tornado /dt	69.95	69.95	—.—
Turrican 3 /dt	64.95	—.—	—.—
Ultima 7 /dt	—.—	84.95	—.—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—.—	81.95	—.—
Ultima Underworld 1 o. 2 /dt	je —.—	76.95	—.—
Uridium 2 /dt	49.95	—.—	—.—
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39. 95	—.—	—.—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—.—	69.95	—.—
Wing Commander 2 Special Op. 1&2 /dt	—.—	45.95	—.—
Wing Commander Academy /dt	—.—	65.95	—.—
Wiz'n'Liz /dt	58.95	—.—	—.—
X-Wing /dt	—.—	94.95	—.—
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	—.—	57.95	—.—
X-Wing Mission Disk. 2 /dt	—.—	43.95	—.—
Zool 2 /dt	47.95	—.—	—.—

MEGA-HITS

Titel	Preis	System
Aces Over Europe /dt	73,—	IBM-PC
Ambermoon /dt	73,—	Amiga
Anstoss /dt	69,—	Amiga & IBM-PC
Battle Isle 2 /dt	80,—	Amiga + IBM PC
Die Siedler /dt	80,—	Amiga + IBM PC
Indy Car Racing /dt	70,—	IBM-PC
Privateer /dt	87,—	IBM-PC
Sam & Max /dt	95,—	IBM-PC
Syndicate Data Disk. /dt	36,—	IBM-PC
Terminator Rampage /dt	70,—	IBM-PC
Tornado /dt	69,—	Amiga & IBM-PC

Computer-ZUBEHöR

Artikel	Preis
512 KB Erweiterung *für Amiga 500*	49.90
2. Laufwerk 3,5" *für Amiga*	119.00
Gravis Game Pad *(Amiga & Atari ST)*	36.95
Advanced Gravis analog Joystick PC	75.00
Gravis Game Pad PC	48.00
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	209.00
Sound Blaster 16 /dt	279.00
Sound Blaster 16 ASP	399.00

CD-ROM

Titel	Preis
Day of the Tentacle /dt	94.95
Dracula Unleashed	87.95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94.95
Historyline 1914-1918 /dt	61.95
Inca 2 /dt	119.00
Iron Helix /dt	82.95
Labyrinth of Time	72.95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109.00
Mad Dog McCree	73.95
Rebel Assault /dt	87.95
Return to Zork	89.95
Strike Commander /dt	89.95

SONDER-Angebote

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21.95	—.—	—.—
California Games 2 /dt	22.95	22.95	22.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—.—	—.—
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	je 21.95	—.—	—.—
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
F17 Challenge /dt	24.95	—.—	—.—
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—.—
Loom	26.95	26.95	26.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	30.95
MAD TV /dt	36.95	36.95	—.—
Maniac Mansion	24.95	24.95	24.95
Midwinter 2 /dt	30.95	30.95	30.95
North & South	21.95	21.95	21.95
Pirates! /dt	24.95	24.95	24.95
Project-X	23.95	—.—	—.—
Raiload Tycoon /dt	30.95	30.95	77.95
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—.—
Silent Service 2 /dt	30.95	30.95	77.95
Turrican /dt	14.95	—.—	22.95
Turrican 2 /dt	14.95	—.—	22.95
Wing Commander	—.—	25.95	—.—
Zool /dt	29.95	29.95	54.95

✆ 0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

V.mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Bachler — Computersoftware Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

1-XII93

Der POWER PLAY-Ehrenpreis
Andrew Braybrook

Ehre, wem Ehre gebührt. Wie die Kollegen, die jährlich den Academy Award, im Volksmund auch "Oscar" verleihen, vergeben auch wir in diesem Jahr erstmals einen besonderen Ehrenpreis. Damit werden Leute ausgezeichnet, die sich in den letzten Jahren um das Thema Computerspiel besonders verdient gemacht haben. Dieses Jahr fiel unsere Wahl auf einen Spieleprogrammierer, dem wir einige der schönsten Spiele der letzten Jahre zu verdanken haben: Andrew Braybrook. Andrew bescherte uns solche herrlichen Klassiker wie das unvergessene *Uridium*, *Paradroid* und *Fire & Ice*. Bei all den tollen Spielen, die Andrew allein oder zusammen mit Craftgold schuf, wurde er vom Pech verfolgt. Die Spiele konnten noch so gut sein, die Wertungen noch so hoch, die Kritikerpreise so zahlreich: Kommerziell waren fast alle Programme ein Flop. Die Spieler dankten Andrew die Mühe damit, daß sie lieber die Raubkopie spielten und nicht ein Original kauften – schade. Deshalb halten sich die Verkaufszahlen der Braybrook-Hits in Grenzen. Zudem wurde Andrew mehr als einmal von Softwarefirmen um den verdienten Lohn geprellt. Trotz aller Widrigkeiten läßt sich Andrew nicht entmutigen, und wenn ihm sein Hobby (er spielt Baß in einer Rockband) genügend Zeit läßt, werkelt er fleißig an neuer Software. Bleibt zu hoffen, daß in Zukunft zu dem verdienten Ruhm auch das nötige Brot kommt – es wäre schade, wenn Andrew sich einen einträglicheren Job suchen müßte, weil wir seine Spiele nicht kaufen.



Genial, aber vom Pech verfolgt: Andrew Braybrook



Ein Märchen aus dem Morgenland verzaubert uns alle: *Aladdin*

Mega Drive
Aladdin

Unser schönster Held des Jahres räumt auch in der Kategorie "Bestes Mega Drive-Spiel 1993" gehörig ab. An so illustrer Konkurrenz wie *Sonic 2* und *Landstalker* hüpft die wunderschön bunten und akkustisch phänomenalen Abenteuer *Aladdins* mit hauchdünnem Vorsprung an den Kollegen vorbei auf den ersten Platz.



Super Nintendo
Star Wing

Er kam, flog und siegte. An dem Wiederaufguß alter Mario-Abenteuer (Mario Allstars) zog Fox McCloud, Held des ersten Super Nintendo-Modul mit FX-Chip, mit Lichtgeschwindigkeit vorbei und landet mit gehörigem Abstand auf dem Ehrenplatz des Jahres 1993. Den "Vorsprung durch Technik" hat sich Fox allemal verdient. Was bislang unmöglich galt, wurde durch den Kunstgriff mit dem Superchip plötzlich Realität. So flotte 3-D-Polygongrafik hatte man bislang nur auf Heimcomputern gesehen. Glücklicherweise vergaßen Nintendos Designer in dem ganzen Technotaumel das Spiel nicht. *Star Wing* ist somit nicht nur eine technische Novität, sondern macht auch einen Heidenspaß und heimste nicht nur eine hohe Wertung, sondern auch jede Menge Auszeichnungen ein. Erfreulich: *Star Wing* wurde zudem von Nintendo komplett eingedeutscht.

Auf den Schwingen des Sieges: *Star Wing*

Rest der Welt

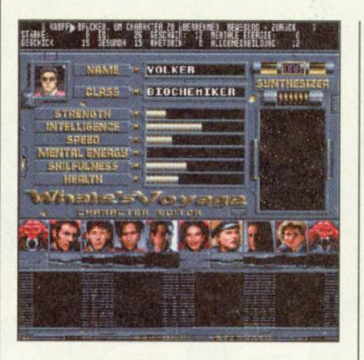
Das schlechteste Spiel des Jahres war ohne jeden Zweifel die Strategiegurke Tegels *Mercenaries*. Technisch veraltet und spielerisch am Rande des Abgrunds, erntete dieses üble Machwerk eine *POWER*-Wertung von schlaffen 17 Prozent. Apropos schlaff: Bei der Nummerngirl-Revue Penthouse Hot Numbers steigt nur der Frust über ein langweiliges Spiel, mit langweiligen digitalisierten Drüsen, die statt zu erregen nur noch aufregen. Steven King, als Lieferant für schaurigschöne Gruselnovellen berühmt, hatte als Storylieferant für das Computerspiel Dark Half ein weniger glückliches Händchen. Im wahrsten Sinne des Wortes, landete dieses Spiel auf der dunklen Hälfte der Wertungsskala.

"Fake des Jahres": Diesen Schuh muß sich Microprose anziehen. Der Grund für die Schelte: Railroad Tycoon Deluxe. Obwohl dem Spieler suggeriert wird, er erwürbe mit der Deluxe-Variante ein tolles, hübsch aufgepepptes Railroad Tycoon, steckt unter all der frischen Schale, das gleiche – nach wie vor geniale – Programm wie vor drei Jahren. Und das im wörtlichsten Sinne. Am eigentlichen Programm wurde nämlich überhaupt nichts geändert. Sogar der Cheat-Modus, der im Oldie funtkionierte, wirkt bei der "Neuauflage". Das einzige, was an diesem Spiel wirklich neu ist: Die Verpackung, ein paar digitalisierte Bilder und ein Loch im Portemonnaie. Dafür ein dickes "Pfui!" und den Titel "Fake des Jahres" an Microprose. Ein (wahn)witziger Clou am Rande: Obwohl das Programm schon drei Jahre alt ist, hat es Microprose geschafft, noch ein paar Fehler in die Deluxe-Version einzuschmuggeln. Deshalb gibt's jetzt den Update *Railroad Tycoon Deluxe Version 2.0* – wir gratulieren ganz herzlich.

Welches Spiel benötigte am meisten Platz auf der Festplatte? Der absolute Festplattenknaller im vergangenen Jahr war die Edelflugsimulation *Strike Commander*. Wer das Spiel vollständig auf der Platte entpackte und das zusätzlich erhältliche Speech Assecory Pack installierte, mußte erstmal runde 42 MB auf der Harddisk freischaufeln. Moderne PCs sind zwar im Regelfall mit ordentlich großen Festplatten bestückt, aber der Strike Commander-Bedarf lag knapp über der persönlichen Schmerzgrenze: "Wo bleibt die CD-ROM-Version?".

Welches Spiel hatte den dümmsten, nervigsten und überflüssigsten Kopierschutz? Keine Frage, so gut das Spiel selbst auch ist, für den dämlichsten Kopierschutz (in diesem Fall die nervtötenste Handbuchabfrage des Jahrhunderts) des Jahres fährt sich David Braben mit Frontier: *Elite 2* einen dicken Rüffel ein. Nicht minder bescheuert ist der Kopierschutz von *Pinball Dreams*, das sich nach dreimaligem Installieren selbst löscht. Wer den Käufer eines Originals mit einem solchen Kopierschutz bestraft, sollte in Zukunft darüber nachdenken, ob dieses Verhalten besonders kundenfreundlich ist.

Unter dem Titel, "Das moralisch fragwürdigste Programm, das den meisten Spaß macht", rangiert das irrwitzige *Cannonfodder* bei uns an führender Stelle. Nur bei zwei weiteren Spielen war der Konflikt zwischen dem moralischen Gewissen einerseits und dem Spielspaß andererseits so gewaltig. Unser PC-Spiel des Jahres gehört übrigens auch dazu. Zwar entvölkern wir in *Syndicate* ganze Stadtteile mit Maschinengewehr, Flammenwerfer und Granaten, aber wir wissen sehr wohl zwischen schrecklicher Realität und Computerspiel zu unterscheiden. Dritter im Bunde ist *Psygnosis Walker*, in dem kleine Pixelmännchen von einem gigantischen Kampfroboter niedergewalzt werden.



Whale's Voyage

NEO läßt nicht locker: Mit der CD-ROM-Version liegt jetzt bereits die vierte Variante des Rollenspiels *Whales Voyage* vor. Hier kurz zur Erinnerung der Spielablauf: Ihr bastelt Euch vier Helden, verfrachtet die Crew auf den Weltall-Dampfer *Whale* und schippert von Sternensystem zu Sternensystem. Hier kauft und verkauft Ihr Handelsgüter und besichtigt lokale Labyrinthe. Ziel der Reise: Es gilt, eine galaktische Verschwörung zu verhindern und die Hintermänner dingfest zu machen. Schade, daß sich die NEO-Designer nicht die Kritik des Kollegen Knut zu Herzen genommen haben und der CD-Version keine Maussteuerung spendierten. So bleibt's bei der fummeligen Steuerung mit Tastatur und Joystick. Grafisch ist *Whales Voyage*-CD mit der alten PC-Fassung identisch, nur der Sound wurde ein wenig aufpoliert. Alles in allem kein Meilenstein der Softwarehistorie, aber wer sich von der Steuerung nicht schrecken läßt, kann ja mal einen Blick riskieren. *mh*



Genre: Rollenspiel
Hersteller: NEO
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: NEO

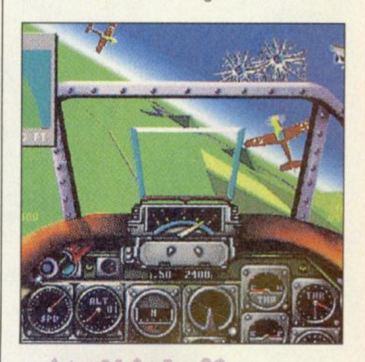
MS-DOS-CD 62%

Grafik: 48% **Sound: 75%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX mit 16 MHz, 2 MByte RAM, VGA,CD-ROM
Unterstützt: Soundblaster, Joystick
Bereits erschienen: PC, Amiga



Chuck Yeagers Air Combat

Zum zweiten Mal dient die Fliegerlegende *Chuck Yeager* als Zugpferd für eine Simulation. War das erste Spiel mit dem berühmten Namen (*Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer*) noch friedlich, geht's in *Chuck Yeagers Air Combat* heftiger zur Sache. Zwei Jahre nach der PC-Version, gibt's nun das Spiel auch für Macintosh. Spielerisch hat sich nichts geändert: Wahlweise gilt es, Missionen in drei Epochen, dem 2. Weltkrieg, Korea und Vietnam, nachzufliegen. Oder Ihr dreht ein paar Trainingsrunden oder bastelt per Editor eigene Aufträge. Z. B. könntet Ihr mit einer Mig-21 eine Me-109 angreifen oder mit einer alten Propellerkiste einen Düsenjet zum Duell fordern. Wer nicht mehr gegen Computergegner fliegen will, kann auch via Netzwerk gegen einen Kumpan antreten. Technisch hat sich nichts getan: Die Umgebung ist in spärlichem, aber fixen 3-D zu sehen. Rundum eine gelungene Umsetzung, obwohl Hardcoreflieger lieber auf die *F/A-18 Hornet* umsteigen sollten. *mh*



Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MAC 74%

Grafik: 72% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: System 7.0 mit 4 MB RAM, 4 MB Festplatte
Unterstützt: Mousestick, Netzwerk
Erschienen für: PC



Troddlers

Wer bei "Hokus" und "Pokus" an ein spielerisches Windei denkt, liegt im Fall der *Troddlers* völlig falsch. Hokus und Pokus sind zwei Zauberlehrlinge, die von ihrem Meister die Aufgabe bekommen haben, kleine Tiere, *Troddlers* genannt, wieder einzufangen. Entweder allein, im Duett oder im Duellmodus müßt Ihr nun die freilaufende *Troddler*-Schar zum sicheren Ausgang geleiten. Dazu können Eure Spielfiguren Blöcke herbeizaubern, an denen die *Troddlers* zum Ausgang tappen. Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr nun eine vorgegebene Anzahl der Miniviecher heil abliefern. Gegenüber der Amiga-Variante wurde die PC-Version so gut wie nicht geändert. Die Grafik gleicht sich wie ein Ei dem anderen, der Soundblastersound ist mit der Amiga-Musik identisch. Wer keine kleinen wuselnden Winzlinge mehr sehen kann, und wem die Niedlichkeitsdröhnung zuviel ist, sollte Abstand von den *Troddlers* nehmen. All diejenigen, die ein Faible für anspruchsvolle, putzige Denk- und Tüftelspiele haben, dürfen bedenkenlos zugreifen. *mh*



Genre: Denkspiel
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Storm

MS-DOS 73%

Grafik: 52% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 580 KByte RAM
Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster Joystick
Bereits erschienen: Amiga

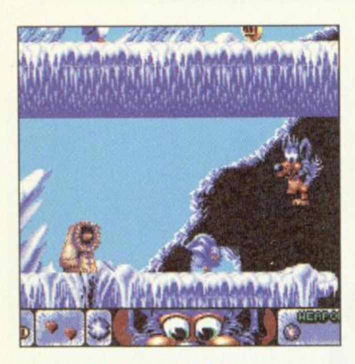
Syndicate: Aufruhr in Amerika

Der amerikanische Kontinent macht ernst und hängt dem frischgebackenen Syndikalisten eine Revolte ans Cyberbein. Steuern schröpfen ist nicht mehr – jetzt gilt es erst mal das Wahlvolk in den Staub zu stampfen, damit wieder Ruhe ist. Söldner, die alle 50 Original-Missionen von *Syndicate* erfolgreich erledigt haben, dürfen die UZI abstauben und neue Gegner jagen. Bullfrog bietet mit der Datendiskette *Aufruhr in Amerika* 21 neue Missionen für unser vierköpfiges Cyberteam. Zusätzlich können Teams, die über ein "Netbios" unterstützendes Netzwerk verfügen, gleich mit acht Einzelteams in zehn Szenarios aufeinander einschroten. Doch macht Euch nicht zuviel Hoffnungen – ansonsten hält sich die Motivation in Grenzen: Neue Waffen? Neue Cyborgs? Mitnichten, an frischem Equipment darf nur die Luftunterstützung ihre Auwartung machen, die zwar sehr effektiv ist, aber wenig zum Spielspaß beiträgt. Netzwerk-Spieler können sich zusätzlich mittels Hologramm für die Konkurrenz unsichtbar machen. Ansonsten stehen uns schon von Anfang an alle bekannten Zusatzteile zur Verfügung. Die motivierende Bautätigkeit fällt also flach. Um dieses echte Manko auszugleichen, hat Bullfrog den Schwierigkeitsgrad fast ins Nirwana hochgeschraubt. Fünf Sekunden auf der gleichen Stelle stehen, und Ihr seid Geschichte. Mehr Luft zum taktischen Atmen hätte es schon sein dürfen. So wird *Aufruhr in Amerika* nicht unbedingt zum Muß für Syndikalisten. *vw*

Genre: Datendiskette
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 50 Mark
Testmuster: Electronic Arts

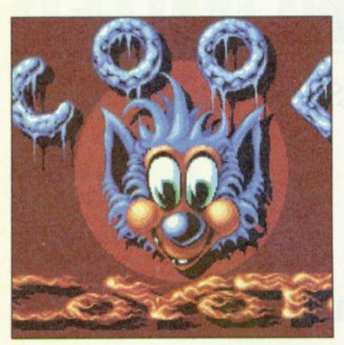
MS-DOS 77%

Grafik: 76% Sound: 63%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386er, 4 MByte RAM, 12 MByte Festplatte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Netzwerk



Fire & Ice

Er sorgte bereits auf Amigas für Furore und ward der meistgeliebte Jump'n'Run-Held 1992: Cool Coyote. Dieser Tage macht sich Cool mit seinem kleinen Kumpel Puppy nach anderthalbjähriger Wartezeit auch auf PC's zu schaffen. Andrew Braybrooks *Fire & Ice* ist endlich für MS-DOS-Kompatible erhältlich. Am Spielgeschehen hat sich nichts geändert und auch grafisch schaut der Copyote nicht schlechter aus der Wäsche. Durch etliche Levels begleitet Ihr den Plattformguru und werft mit kleinen Perlchen nach diversen Tieren, die sich in Eis verwandeln und nach zusätzlicher Berührung auflösen. Ziel ist es, pro Level alle Einzelteile eines Schlüssels für den Ausgang einzusacken. Wie schon auf dem Amiga macht *Fire & Ice* nach wie vor grandiosen Spaß, ohne jedoch die Genialität des Originals zu erreichen. Keine aufgebohrte Grafik und ein nicht gerade augenschonendes Scrolling werten leider ab. Jump'n'Run-Freunde, die einen PC besitzen, müssen zulangen – alle anderen werden etwas enttäuscht sein. *kn*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Graftgold
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Renegade

MS-DOS 81%

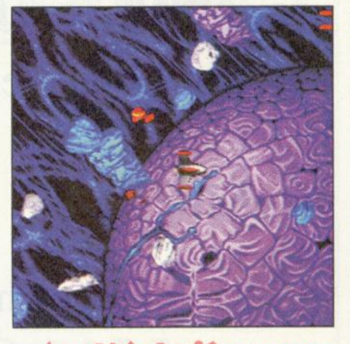
Grafik: 60% Sound: 74%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er, 640 KByte, EGA
Unterstützt: VGA, Joystick, Adlib, Roland, Soundblaster
Bereits erschienen: Amiga



Stardust

Wenn einem gar nichts mehr einfällt, dann wärmt man einfach ein altes Spielrezept auf. Moralisch höchst verwerflich, aber leicht zu verzeihen, wenn das Ergebnis so lecker schmeckt wie im vorliegenden Fall. *Stardust* des finnischen Programmierteams Bloodhouse ist ein *Asteroids*-Clone der gehobenen Güteklasse. Die diversen Asteroidenkuller glänzen durch glasklares Ray-Tracing, der Hintergrund parallaxt flott, der Lautsprecher röhrt – was will der Ballerfreak mehr? Die dreißig Level sind vollgepackt mit verschiedenen Meteoriten, gegnerischen Raumern und einem ganzen Arsenal von Extrawaffen. Ist ein komplettes Raumsystem erfolgreich überstanden, geht's per 3D-Stage zur nächsten Welt. Wenn Ihr den Level nicht in der vorgegebenen Zeit von allen Asteroiden befreit, hetzt Euch der Gegner ein Geschwader Jagdflieger auf den Hals, die Eurem kleinen Astroidenkiller reichlich einheizen.

Wie gesagt, rundherum nichts Neues in *Asteroids-Stardust*, aber eine gelungene Neuauflage zu einem erfreulich niedrigem Preis. *VW*



Genre: Action
Hersteller: Bloodhouse
Zirka-Preis: 50 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 70%

Grafik: 60% Sound: 56%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: –

DER Softwareversand - 082 32/64 09

Computersoftware Steffen Müller • Alpenstr.22b • 86 836 Lagerlechfeld • Telefax: 082 32/85 77 • BTX: S:M: SOFT

		Amiga	PC
1869 DV	STR	69,50	85,00
1869 (nur Amiga 1200) DV	STR	69,50	
3 D Konstruktion Kit und Video DV	ANW	79,50	
3 D Konstruktion Kit 2,0 und Video Neu DV	ANW	119,50	129,50
688 Attack Sup DA	SIM	50,00	39,50
7 Colors DA	STR	40,00	
A-Train DV	SIM	79,50	92,50
A.T.A.C. Flugsimulation DA	SIM	69,50	79,50
Abadoned Places DV	ROL	69,50	72,50
Abadoned Places 2 und T-Shirt Neu DV	ROL	69,50	
Aces of Pacific DA	SIM		79,00
Aces of Pacific Mission WW 2, neue Einsätze für Aces of Pacific DA	ZUS		45,00
Aces over Europe DV	SIM		75,00
Adams Family DA	ACT	59,50	
Adventure Collection, Inhalt: Spirit of Adventure, Immortal und Soul Crystal, DA	ADV	77,00	
AH 73 Thunderhawk DV	SIM	45,00	75,00
Air Commander, 5 Flugsimulationen DA	SIM		89,50
Air Force Commander DA	STR	59,00	
Airbus 320 DA	SIM	79,00	89,00
Airbus 320 US DV	SIM	89,50	89,50
Alfred Chicken DA	ACT	53,00	
Amperstar DV	ROL	74,00	85,00
Ancient Art of War Skies DA	STR	75,00	82,00
Anstoß (auch A1200) DV	SPO	67,00	69,50
Arabien Nights DA	ACT	59,00	
Archer Macleans Pool DA	SIM	55,00	
Assassin DA	ACT	57,00	
AV88 Harriar Assult	SIM	77,00	84,00
Awesome, Biest 2 und Killing Game Show DA	SAM	59,50	
B-17 Flying Fortress DA	SIM	74,00	92,00
Bandit Kings of China DA	STR	59,50	
Bane of the Cosmic Force DV	ROL	69,50	69,00
Bat 2, gut DV	ROL	77,00	79,50
Battle Command DA	SIM	45,00	
Battle Isle, sehr gut DV	STR	69,50	74,00
Battle Isle + Data Disk DV	STR	79,50	87,00
Battle Isle Data Disk DV	STR	45,00	45,00
Battle Isle Data Disk 2, neu DV	STR	45,00	45,00
Battlechess 4000 DA	SIM		67,00
Battlehawks 1942	SIM	45,00	39,50
Black Gold, gut Bergbau DV	SIM	50,00	69,00
Bills Tomato Game DA	ACT		45,00
Birts of Prey DA	SIM	74,00	87,00
Blaster DA	ACT	59,00	
Body Blues DA	ACT	57,00	59,00
Bundesliga Manager Proff. 2.0 DV	SPO	69,50	75,00
Bundesliga Manager Proff. Edition DV	SPO		89,00
Burning Steel DV	STR		79,00
Burning Steel Data Disk 1 DV	STR		39,00
Burning Steel Data Superschiffe DV	STR		39,00
Burntime DV	ROL	67,00	77,00
Campaign DV	STR	65,00	69,50
Campaign 2, neu DV	STR	75,00	84,00
Captain Planet DA	ACT	59,50	
Carrier Strike DA	STR		85,00
Cäsar Deluxe	STR	59,50	69,00
Castles, gut DA	STR	45,00	79,00
Castles 2 DA	STR		75,00
Castles Data Disk (neue Missionen) DA	STR	33,00	33,00
Championship Manager 93 DA	SPO	62,50	
Chaos EngineDA	ACT	54,00	
Chaos strikes back 2, Teil Dung. Master DV	ROL	44,00	
Chessmaster 3000	SIM		74,00
Chessmaster 3000 für Windows DA	SIM		69,00
Cuck Rock 2 NJeu DA	ACT	45,00	
Chuck Yeager Flight Simulator 2.0 DA	SIM	49,50	33,00
Civilization DV	STR	75,00	95,00
Commance, gut DV	SIM		89,50
Commance Data Disk 1 DV	SIM		49,50
Commanche Data Disk 1 oder 2 DV	SIM		49,50
Compat Air Patrol EV	SIM	62,50	75,00
Complete Chess System DV	SIM		64,00
Conquestator DV	STR	69,50	75,00
Conquestator Data Disk DV	STR	39,50	49,00
Course of Enchantia DV	ROL	69,50	79,50
Cover Girl Poker DA	STR	39,50	39,50
Darkseed DA	ROL	75,00	75,00
Das Schwarze Auge, gut DV	ROL	77,00	85,00
Deep Core DA	ACT	55,00	
Die Siedler DV	STR	77,00	
Dessert Strike Super DA	STR	59,00	
Deuteros DV	SIM	45,00	
Dogfight, gut Neu DA	SIM	69,50	89,50
Dragons Lair 3 DA	ACT	69,50	77,00
Dune 2, sehr gut DV	SIM	65,00	69,50
Dune, der Wüstenplanet 1 DV	STR	69,50	
Dungeon Master und Chaos strikes back DV	ROL	65,00	
Dynablasters und 4 Player Adapter DA	STR	62,50	69,50
Elite, Megatraveller und Wing Commander DA	SAM	69,50	
Elite Plus, Megatraveller und Wing Commander DA	SAM		75,00
Elvira 2, gut DV	ROL	74,00	85,00
Empire Deluxe DV	STR		77,00
Epic, gut DA	SIM	67,00	72,50
Erben des Throns DV	STR	67,00	75,00
Espana Games 92 DA	SPO	67,00	
European Football Champ DA	SPO	57,00	
Eye of the Beholder DV	ROL	45,00	84,00
Eye of the Beholder 2 DV	ROL	79,50	85,00
Eye of the Beholder 3, neu DV	ROL		84,00
F-117 A Nighthawk DA	SIM	69,50	97,00
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	45,00	79,00
F-15 Strike Eagle 3, gut DA	SIM		79,00
F-16 Falcon 3.0 DA	SIM		85,00
F-16 Falcon 3.0 Mission Disk DA	ZUS		54,00
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	55,00	89,50
Fallen Empire DV	STR	79,00	84,00
Fieldes of Glory Super DV			84,00
Final Fight DA	ACT	59,00	
Fire and Ice DA	ACT	45,00	
First Year Volume 1 - 4 Spiele DA	SAM	54,50	
Flashback DV	ROL	59,00	69,00
Flight of the Intruder DA	SIM	55,00	
Flies Attack on Earth DV	SIM		79,50
Formel One Grand Prix DV	SIM	75,00	89,50
Football Manager 3 DV	SPO	69,00	79,00
Freddy Pharkas DV	ADV		67,00
Ghengis Khan, gut DA	STR	77,50	
Ghengis Khan, gut E	STR	45,00	
Goal! (Kick off 3) DA		55,00	64,50
Gobliiins DV	ACT	62,50	65,00
Gobliiins 2 DV	ACT	69,50	75,00
Gunship 2000, gut DA	SIM	69,50	85,00
Gunship 2000 Scenario Disk DA	ZUS		54,00
Hannibal DV	STR	69,50	79,50
Harpoon 1.2.1 DA	STR	70,00	85,00
Harpoon Battleset 3 oder 4 DA	STR	33,00	33,00
Harrier Jump Jet DA	SIM		89,50
Hero Quest und Mission Disk DV	ROL	65,00	
History Line 1914 - 1918 DV	STR	79,50	82,00
Hockey Manager, neu - neu - neu DV	SPO	69,50	79,00
Hockey Manager Weihnachts-Edition		72,50	82,50
Hook DV	ADV	45,00	75,00
Humans, gut V	ACT	67,00	74,50
Humans 2 DA	STR	55,00	64,50
Imperator DA	STR		69,00
Indiana Jones 3, gut DV	ADV	45,00	65,00
Indiana Jones 4, gut DA	ADV	79,50	87,00
Indiana Jones 4 Action Game DA	AGT	55,00	67,00
Indy Car Racing DA	SPO		75,00
It Came From Dessert Data Ant Heats DA	STR	33,00	
It Came From Dessert Data, gut DA	STR	69,00	
Jaguar XJ 220 DA	SPO	59,50	
James Pond Underwater Agent 2DA	ACT	59,00	69,00
John Maden Football DA	SPO	62,50	
Jonathan, gut DV	ADV	79,50	79,50
Kaiser DV	STR	92,50	89,50
KGB, gut DV	ROL	69,50	69,50
KingsQuest 5 DV	ADV	75,00	79,00
KingsQuest 6 DV	ROL	79,00	82,50
Knights of the Sky DA	SIM	45,00	85,00
Larry 5 DV	ADV	69,00	79,00
Legend of Kyrandia DV	ROL	69,00	79,00
Legend of Valour DV	ROL	79,50	79,50
Lemmings 1 und 100 Level oh no more DA	STR	65,00	84,50
Lemmings 2 neu DA	STR	62,00	79,00
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00	
Linecker Collectionn, 4 Sportspiele A	SPO	65,00	
Lethal Weapon DA	ACT	69,00	69,50
Links 386 Course Banff	SPO		45,00
Links 386 Golf, sehr gut DA	SPO		89,50
Links Course Hyatt D.B.C.	SPO		39,00
Lionhard, gut DA	ACT	57,00	
Loom DV	ADV	69,50	
Lord of the Rings DV	ROL	67,00	72,00
Lothar Matthäus DV	SPO	59,00	69,00
Lotus 1, 2 und 3 im Pack DA	SPO	64,50	
Lotus 2 DA	SPO	45,00	
Lotus 3 DA	SPO	55,00	
Lure of the Tempress DV	ROL	45,00	75,00
M-1 Tank Platoon DA	SIM	55,00	83,00
Mad TV, sehr gut DV	SIM	45,00	83,00
Manchester United Europe DA	SPO	45,00	
Maniac Mansion DV	ADV	64,00	67,00
Mega Lo Mania, sehr gut DV	STR	55,00	77,00
Megasports - 30 Sportspiele DA	SPO	65,00	
Mecenaria 3 DA	SIM	45,00	
Michael Jordan Flight DA	SIM		77,00
Might und Magic 3 DV	ROL	72,00	79,00
Might und Magic 4, gut DV	ROL		85,00
Monkey Island 1, sehr gut DV	ADV	45,00	82,00
Monkey Island 2, sehr gut DV	ADV	79,50	85,00
Mortal Kombat DA	ACT	55,00	
Nick Falto Golf DA	SPO	75,00	79,00
Nigel Mansell DA	SPO	45,00	65,00
No greater Glory	STR		84,00
On the Road DV	SIM	59,50	69,50
On Step beyond DA	ACT	42,50	42,50
Operation Stealth DV	ADV	45,00	
Overdrive DA	SPO	49,50	
Patrizier DV	STR	69,50	79,50
Pacific Island, gut DV	SIM	69,00	72,00
Penthouse Hot Numbers DA	STR	47,00	75,00
Perfect General DV	STR	75,00	79,50
Perfect General Data Disk DA	STR	45,00	47,00
PGA Golf Course Disk für Windows DA	ZUS		35,00
PGA Golf für Windows, neu DV	SPO		79,00
PGA Tour Golf und Leveldisk DA	SPO	72,50	75,00
Pinball Dreams DA	SIM	57,00	64,50
Pinball Fantasy DA	SIM	57,00	
Pinball Dreams und Pinball Fantasies		59,00	
Piracy on the High Sea	STR	57,00	
Pirates, sehr gut DA	STR	45,00	44,50
Pitfighter DA	ACT	55,00	
Police Quest 3 DV	ROL		79,00
Pools of Darkness DV	ROL	67,00	
Populos 1DA	STR	34,50	
Populos 1 Editor und 500 Welten DA	STR	42,50	
Populos 2 und Data Disk, sehr gut DA	STR	72,50	
Populos 2 DA	STR	69,50	75,00
Powermonger DA	STR	69,50	75,00
Powermonger Data Disk 1. Weltkrieg DA	STR	39,50	
Prime Mover DA	SPO	55,00	
Prince of Persia 2 DA	ACT	a.A.	67,00
Pro Sports Challenge, 4 Spiele DA	SPO	65,00	
Projekt X, gut DA	ACT	45,00	
Push over DA	STR	59,00	
Quest and Glory Sammlung DA	SAM	75,00	
Quest for Clory 3 DV	ROL		75,00
Qwak DA	ACT	29,50	
Race into Space, neu DA	SIM		85,00
Railroad Tycon DV	SIM	76,00	84,00
Rampart DA	STR	59,00	69,00
Reach for the Skies, neu DA	STR	65,00	67,00
Realms DV	STR	69,00	
Red Baron DV	SIM	75,00	79,00
Red Baron Mission Disk 1 DV	ZUS		45,00
Regent DV	STR	69,50	
Rings of Medusa, Invest und Transworld DV	STR	69,50	77,00
Ringworld	ROL		69,00
Rise of the Dragon DV	ROL	79,50	82,00
Robin Hood DV	STR	45,00	
Robocop 3 DV	ACT	59,50	
Rome AD 92 DV	STR	65,00	79,50
Sabre Team DA	ACT	67,00	
Secret Weapon of the Luftwaffe	SIM		65,00
Sensible Soccer 92/93, gut DA	SPO	62,50	64,50
Shadow President	ROL		77,00
Shadow of the Beast 2 DA	ACT	45,00	
Shadow of the Beast 3 DA	ACT	45,00	
Shadowworld DV	ROL	67,00	82,00
Sherlock Holmes DV	ADV		85,00
Silent Service 2 DA	SIM	45,00	77,00
Silly Putty DA	ACT	55,00	
Sim Ant, gut DV	SIM	82,00	87,00
Sim City und Populus DA	STR	69,50	79,50
Sim City Architekt 1 od. 2 Zukunft DA	ZUS	39,50	
Sim City Deluxe DA	SIM	77,00	77,00
Sim Earth DV	SIM	79,50	79,50
Sim Farm DV	SIM	75,00	79,50
Sink or Swim DA	ACT	39,00	
Skull and Crossbones DA	ACT	45,00	
Sleep Walker DA	ACT	59,00	69,00
Soccer Kid DA	ACT	55,00	
Space Hulk DA	ACT	65,00	75,00
Space Max, Winzer und Black Gold DV	SAM	77,00	89,50
Space Quest 3 DV	ROL	79,00	
Space Quest 5, sehr gut DV	ROL		75,00
Space Shuttle DA	SIM	45,00	45,00
Spaceward HO DOS oder Windows	STR	79,50	
Special Force, gut DA	SIM	74,00	79,50
Space HO DOS oder Windows DV	STR		79,50
Spirit of Adventure DV	ADV	45,00	69,50
Sports Collection, 3 Spiele; Inhalt: Starbyte Super Soccer Tie Break und Indianapolis 500, DV	SAM	69,50	69,50
Starbyte Super Soccer DV	SPO	59,50	69,00
Steel Empire DV	STR	45,00	74,00
Steigenberger Hotel Manager DV	STR	54,00	69,50
Stratego DA	STR	45,00	75,00
Streetfighter 2 DA	ACT	57,00	64,00
Strike Commander MIssion 1 DA	SIM		39,50
Strike Commander, gut, neu DA	SIM		85,00
Strike Commander Speech Disk DA	ZUS		35,00
Super Frog DA	ACT	59,00	
Supertetris DA	STR	69,50	77,00
Syndicate Super DV	STR	69,00	79,00
Team Yankee DV	SIM	69,00	
Tennis Cup 2 DA	SIM	39,50	69,50
Terminator 2, neu Virgin DA	ACT	55,00	64,50
Terminator 2 DA	ACT	59,50	
Their Finest Hour (B.O.B.), gut DA	SIM	69,50	69,00
Time Soldier DA	ACT	62,50	
Titus the Fox DA	ACT	57,00	69,00
Top Leage 5 Spiele DA	SAM	72,00	72,00
Tornado super DA		74,00	74,00
Transarktica DV	SIM	59,00	65,00
Tristan Pinball Digital, neu DA	SIM		79,50
Troddlers DA	STR	57,00	
Trolls DA	ACT	45,00	
Trolls nur Amiga 1200 DA	ACT	47,00	
Turrican 3, DA	ACT	62,50	
Ultima 5 DA	ROL	45,00	
Ultima 6 DV	ROL	67,00	
Ultima 7 DV	ROL		85,00
Ultima 7 Teil 2 DA	STR		79,50
Ultima Underworld DA	ROL		75,00
Ultima Underworld 2 DA	ROL		75,00
Uridium 2 DA	ACT	55,00	
Utopia, gut DV	STR	69,50	
V-For Victory 2,3 od. 4	STR		69,00
Veil of Darkness DV	ROL		79,00
Vikings = Kingdoms of England 2 DA	STR	62,50	79,00
Virtual Reality Vol. 1od. 2 (4 Spiele)	SÁM	69,50	
War in the Gulf DV	SIM	67,00	75,00
Warlords, gut	STR	63,00	69,00
Waxworks DV	ROL	69,50	69,50
Whales Voyage nur für Amiga 1200 DA	ROL	65,00	
Whales Voyage DV	ROL	69,50	75,00
Wild West World DV	STR	82,00	89,00
Wing Commander DV (PC-DA)	SIM	59,50	69,50
Wing Commander, Miss 1und 2 DA	SIM		87,00
Wing Commander 2 gut DV	SIM		87,00
Wing Commander 2 Mission 1 DA	ZUS		42,50
Wing Commander 2 Mission 2 DA	ZUS		42,50
Wing Commander Englisch E	SIM	45,00	
Wings of Death DA	ACT	58,00	
Winzer DV	SIM		69,00
Wolfschild DA	ACT	59,00	
World champ. Boxing Manager DV	SPO	50,00	
Wrestle Mania DA	ACT	45,00	69,00
Wrestle Mania 2 DA	ACT	59,00	69,00
X-Mas Lemmings, neu! DA	STR	37,00	37,00
X-Wing gut DA	SIM		89,50
Xenobts DA	SIM		75,00
Yo! Joe! DV	ACT	59,00	64,00
Zack MC Kracken DV	ADV	45,00	63,00
Zool DA	ACT	45,00	69,00

Günstige Amiga Software

10 Spiele unserer Wahl gut sort.	SAM	165,00
ADV Destroyer Simulator DA	SIM	34,50
Agony DA	ACT	45,00
Alien Breed Deluxe Edition DA	ACT	29,50
Anarchy DA	ACT	30,00
Arnie	ACT	29,50
Bords Thale 3 DA	ROL	34,50
Beach Volley	SPO	24,00
Botics DA	STR	19,50
Centurion Defender of Rome DA	STR	33,00
Cloud Kingsdoms DA	ACT	25,00
Colorado DA	STR	33,00
Course of RA DA	STR	45,00
Damocles DA	SIM	39,50
Death Night of Krynn DV	ROL	45,00
Domination DA	ACT	35,00
Dugger	ACT	19,50
Dyther 07 gut DA	ACT	29,50
Elvira Arcade Game DA	ACT	40,00
Emlyn Hughes Soccer DA	SPO	35,00
F-16 Combat Pilot DA	SIM	34,50
F-16 Falcon DA	SIM	39,50
F-16 Falcon Mission 1 DA	SIM	29,50
F-16 Falcon Mission 2 DA	SIM	29,50
Full Metall Planet DA	SIM	35,00
Future Wars DA	STR	33,00
Gem'X DA	STR	27,00
Ghostbusters 2	ACT	29,50
Gremlins 2 DA	ACT	30,00
Horror Zombies DA	ACT	33,00
International Ice Hockey DA	SPO	40,00
Iron Lord	SPR	30,00
Joan of Arc gut DV	STR	29,50
Khalaan DA	STR	39,50
Kick off 2 DA	SPO	35,00
Kid Gloves DA	ACT	27,00
Kult	ROL	34,50
Last Ninja 2 oder 3	ACT	29,50
Leander DA	ACT	45,00
Lettrix DA	STR	22,00
Line of Fire DA	ACT	39,50
Manchester United Europe DA		35,00
Muds DV	SPO	33,50
North and South	STR	34,50
Olympia Collection	SPO	29,50
Onslaught	ACT	29,50
P.P. Hammer DA	ACT	29,50
Panza Kick Boxing DA	SIM	35,00
PGA Tour Golf	SPO	45,00
Pinnball Magic DA	ACT	30,00
Prince of Persia	ACT	34,50
R-Type 1	ACT	29,50
R-Type 2 DA	ACT	35,00
Railroad Tycoon DA	SIM	45,00
Rainbow Island DA	ACT	29,50
Red Zone DA	SPO	45,00
Resolution 101 DA	SIM	35,00
Rick Dangerous 2 DA	ACT	29,50
Rocket Ranger	SIM	34,50
Roulette Royal DV	SIM	29,50
Rune the Gauntlet	ACT	34,50
Sarakon DA	STR	22,00
Seven Gates of Jambala	ACT	19,50
Shock Wave, gut DA	ACT	45,00
Starlider 2	SIM	35,00
Steel DA	ACT	18,00
Super Monaco Grand Prix DA	SPO	30,00
Supercars 2 DA	ACT	33,00
Switchblade	ACT	33,00
Switchblade 2	ACT	39,50
Terminator 2	ACT	29,50
Tournament Golf DA	SPO	35,00
Toyota Celicia GT Rally DA	ACT	30,00
Turrican 1 DA	ACT	29,50
Turrican 2 DA	ACT	29,50
TV-Sports Football DA	SPO	39,50
Twin World DA	ACT	29,50
Warhead DA	ACT	45,00
Winter Oympiade	SPO	24,50
X-Out, gut DA	ACT	29,50
Z-Out DA	ACT	29,50
Zool DA	ACT	45,00
Zork 1 oder 2 oder 3	ROL	29,50

Anwendersoftware

Pelikan Press Mal-Animation DV	ANW	139,50
Viruscope 2.0, gut DV	ANW	69,00
Workbench 2.1 (4 Disketten, enthält 3 Handbücher) DA	ANW	79,00
X-Copy Proff. und Hardware, neu DV	ANW	73,50

Lösungshefte

Lösung Amperstar DA	LSG	24,00
Lösung Bards Thale 3 DA	ANW	27,00
Lösung Dungeon Master DA	ANW	17,50
Lösung Elvira 1 DA	ANW	17,50
Lösung Elvira 2 DA	ANW	17,50
Lösung Eye of Beholder 1 DA	ANW	24,50
Lösung Eye of Beholder 2 DA	ANW	24,50
Lösung Fate Gates of Down DA	ANW	35,00
Lösung Indiana Jones 3 DA	ANW	17,50
Lösung Indiana Jones 4 DA	ANW	17,50
Lösung Kings Quest 5 DA	ANW	17,50
Lösung Larry 5 DA	ANW	17,50
Lösung Maniac Mansion DA	ANW	17,50
Lösung Might and Magic 3 DA	ANW	27,00
Lösung Monkey Island 1 DA	ANW	17,50
Lösung Monkey Island 2 DA	ANW	24,50
Lösung Police Quest 3 DA	ANW	18,00
Lösung Spirit of Adventure DA	ANW	17,50
Lösung Ultima 6 DA	ANW	17,50
Lösung Zack Mc Kracken DA	ANW	17,50

Weitere Lösungen auf Anfrage, fast alle Lösungshefte verfügbar!

Günstige PC Software und Neuheiten

Centurion Defender of Rome DA	STR	33,00
Dracula DA	ROL	77,00
Elvira Arcade GAme DA	ACT	40,00
Front Page Football '93	SPO	69,50
Kasparows Gamhitv DA	STR	77,00
Maniac Mansion 2 incl. Update Karte	ADV	74,00
NHL Hockey DA	SPO	77,00
North and South	STR	35,00
Oil Imperium DV	SIM	33,00
Privateer DA	SIM	84,00
Privateer Speech Pack DA	SIM	39,50
Prince of Persia 1	ROL	39,50
Seal Team, gut DA	SIM	77,00
Space Quest 1, 2, 3 und 4	ROL	89,00
X-Wing Mission Disk DA	SIM	44,50
X-Wing Up Grade DV	SIM	57,00

ACT = Action | **ADV = Adventure**
ANW = Anwender
DA = Deutsche Anleitung
DV = Anleitung und Programme in Deutsch
HW = Hardware | **LSG = Lösung**
ROL = Rollenspiele | **SAM = Sammlung**
SIM = Simulation | **SPO = Sport**
STR = Strategie | **ZUS = Zusatz**

Bestelltelefon: 082 32/64 09

VERSANDKOSTEN:

gegen Vorkasse	DM 5,00
Post-Nachnahme	DM 9,50
Ausland Vorkasse -nur EC oder bar	DM 15,00
Sicherheitskarton (nur auf Wunsch)	DM 2,50

Ab 4 Spiele Versandkosten frei!

BESTELLZEITEN:

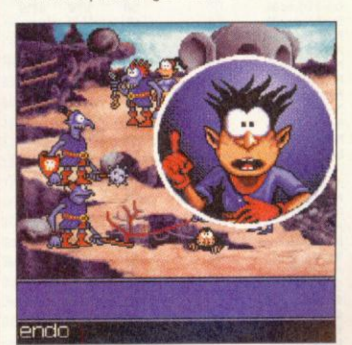
Mo - Sa: 10-21 Uhr

Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag versandfertig gemacht!
Auf Wunsch werden die Spiele fürDM 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!
Bitte kostenlose Gesamt-Preisliste anfordern!

Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Goblins 3

Nach der schon fetzigen Diskettenversion setzt Coktel Vision kurzerhand eins drauf und spendierte der CD-ROM-Variante ein witziges Intro und vor allem feinste Sprachausgabe in Deutsch. Ihr spielt immer noch Blount, James Blount und macht Euch für Blounts Heimblatt "Goblins News" auf die Suche nach dem sagenumwobenen "Juwel der Welt", der ewige Macht verspricht. In Sachen Spielablauf hat sich gegenüber den Vorgängern wenig geändert: Mit der Maus klickt Ihr Euch durch eine wahre Rätselflut in Dutzenden abgedrehter Welten. Da auch im dritten Goblins-Teil allerlei Rätsel zu lösen sind, die Blount allein kaum bewältigen kann, werden je nach Level diverse Charaktere zur Verfügung gestellt. Grafisch wurde die Rätselei zwar nicht verändert, dafür entschädigt die hübsche Sprachausgabe. Ein Spiel, das CD-ROM-gewappnete Witzbolde schon wegen der abgefahrenen Story unbedingt haben müssen. Der Charme der Vorgänger blieb erhalten, die Rätsel wurden verfeinert und der Witz in noch höhere Sphären getrieben. *kn*



Genre: Denkspiel
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Coktel Vision

CD-ROM 81%

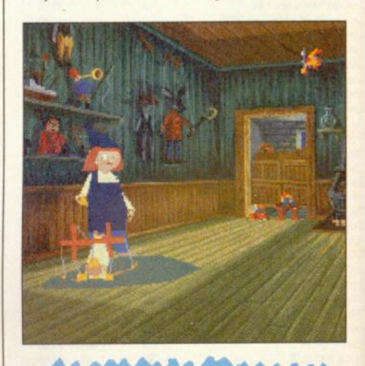
Grafik: 75% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, VGA, Maus, 640 KByte RAM, Festplatte 8 MByte
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Pro Audio



Alone & Jack in the Dark

Alone in the Dark setzte neue Maßstäbe in den Bereichen Grafik, Interaktivität und Adventure. Für die CD-ROM-Variante des Megaspieles ließen sich die Tüftler bei Infogrames etwas Besonderes einfallen. Die Jungs aus Frankreich kopierten nicht nur die schnöde Diskettenversion auf den Silberling, sondern komponierten eine neue Hintergrundmusik, die es in sich hat.

Neben dem Horror-Klassiker *Alone in the Dark* ließ Infogrames genug Platz, um 3D-Neueinsteiger *Jack in the Dark* auf der CD unterzubringen. Der *Alone in the Dark*-Nachfolger, nicht zu verwechseln mit *Alone in the Dark 2*, arbeitet mit der gleichen Technik, bekam aber einen völlig neuen Spielhintergrund verpaßt. Held des Geschehens ist diesmal der kleine Jack, der sich einsam und verlassen in einem Spielzeugladen wiederfindet und sich mit garstigem Spielzeug herumschlagen muß. Diese Infogrames-CD gehört in jede Spielesammlung. *cd*

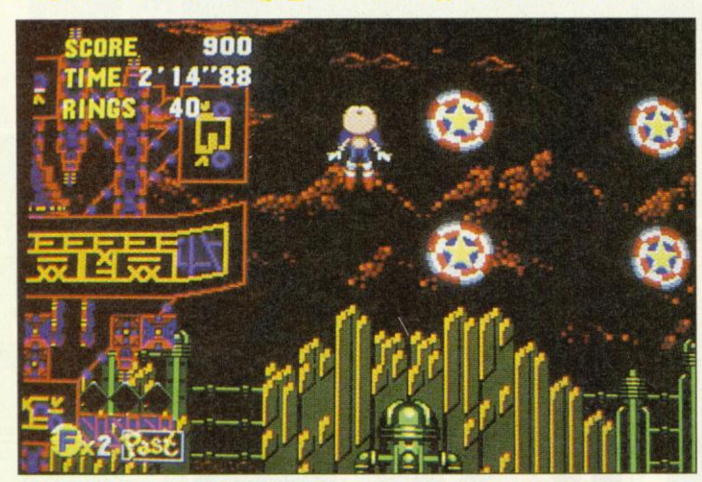


Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Infogrames

CD-ROM 83%

Grafik: 82% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, VGA, Maus, 2 MByte RAM
Unterstützt: AdLib, Joystick Soundblaster

Silber Sonic



Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

Sonic CD

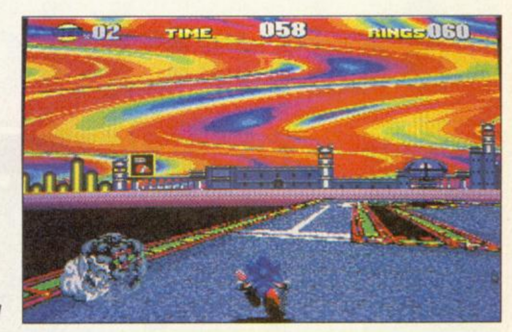
Was für Nintendianer der Klempner Mario ist, ist für Segasiasten der flinke Igel *Sonic*. Nicht genug damit, daß *Sonic* bereits auf mehreren Modulen gegen seinen Erzfeind Dr. Robotnik antreten mußte: Jetzt rast das rasante Stacheltier auch auf einer CD in den Kampf gegen Robotnik. Robotnik reist, dank frisch erfundener Zeitmaschine, durch verschiedene Epochen und stellt dort allerlei Unsinn an. Die Abenteuer von *Sonic CD* sind in sieben Welten unterteilt. Jede dieser Welt ist zudem in mehrere Stages (oder besser Zonen) gesplittet. In den ersten beiden Zonen jeder Welt muß Sonic dort installierte Zeitmaschinen vernichten, am Ende jeder dritten Stage wartet Robotnik höchstpersönlich auf Euch. Neben den "normalen" Welten und Zonen gibt's außerdem jede Welt in drei verschiedenen Zeitstufen und natürlich wurden ein Haufen Spezial-levels nicht vergessen, die *Sonic* erreicht, wenn er eine herkömmliche Spielstufe mit mehr als 50 Ringe in der Tasche heil übersteht.

Am Ende dieser Spezialstages wartet ein Zeitstein auf *Sonic*, den dieser benötigt, um Robotnik von seinen Zeitreisen abzuhalten. Dies hat *Sonic* auch bitter nötig. Denn habt Ihr eine Zeitmaschine am Ende einer Stufe zerstört, macht sich Robotnik auf, um in die "Vergangenheit" des Levels zu reisen, um die Maschine wieder aufzubauen. Kein Problem: Um Robotnik das Handwerk zu legen, muß *Sonic* besagte Zeitsteine besorgen und an speziell markierten Stellen im Spiel ebenfalls in die Vergangenheit oder die Zukunft reisen. Verwirrt? Kein Problem: Wenigstens spielerisch bleibt sich *Sonic* auch auf der CD-Umgebung treu. Mit gewohnter Turbogeschwindigkeit flitzt Sonic durch Kanäle, Loopings, springt auf und über Feinde, sammelt lebenserhaltende Ringe und stellt sich den Ober- und Mittelgegnern.

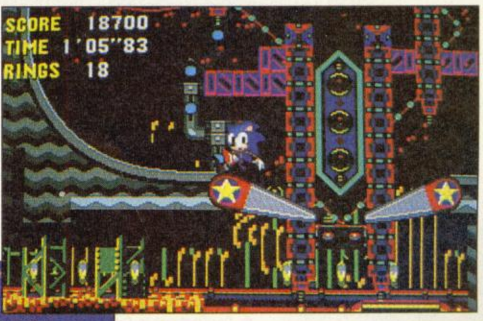
Ach ja: *Sonics* Begleiter Tails ist diesmal nicht mit von der Partie. Dafür verdreht die rosarote Igeldame Amy dem blauen Stecher seine Borsten – aber nicht lange, denn die Dame wird entführt *mh*

gut

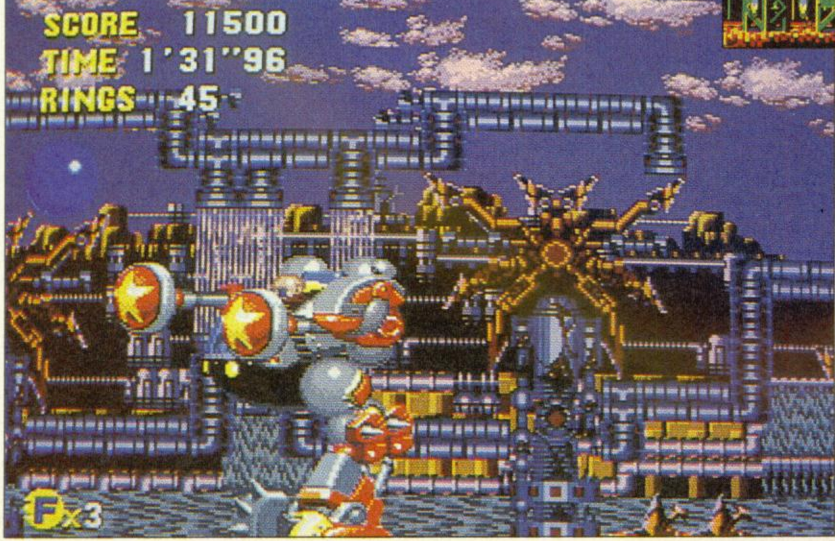
Ich geb's zu: Spiele wie *Sonic* und *Mario* gehen mir normalerweise gehörig auf den Pelz. Zu hektisch, zu schrill, zu schwer – für einen alten, behäbigen Rollenspieler, sind diese modernen Jump'n'Runs einfach nicht das richtige Genre. Mal von meiner persönlichen Abneigung (hat aber keinen Einfluß auf die Wertung) abgesehen, dürften waschechte Igel-Fans angesichts von *Sonic CD* über den Spielewolken schweben. Über 70 prallgefüllte und erkundungsbedürftige Levels, ein hitverdächtiger Soundtrack und jede Menge rasanter Action lassen keinen *Sonic*-Freak kalt und bieten Actionspaß bis zum Daumenkrampf. Allerdings gibt's bei *Sonic CD* kaum grundlegend Neues gegenüber den Modulvarianten: Zwar spendierte Sega seinem Vorzeigehelden das eine oder andere neue Spielelement – beispielsweise ein paar *Sonic Spinball*-ähnliche Einlagen – aber am generellen Grundprinzip hat sich so gut wie nichts geändert. Ein bißchen mehr Innovation hätte ich dem flinken Sega-Igel für sein CD-Debüt schon gegönnt. Genug der Meckerei: *Sonic CD* ist derzeit die Krönung für die eigene Mega CD-Sammlung.



Flippig: Einige Spielstufen erinnern an *Sonic Spinball*

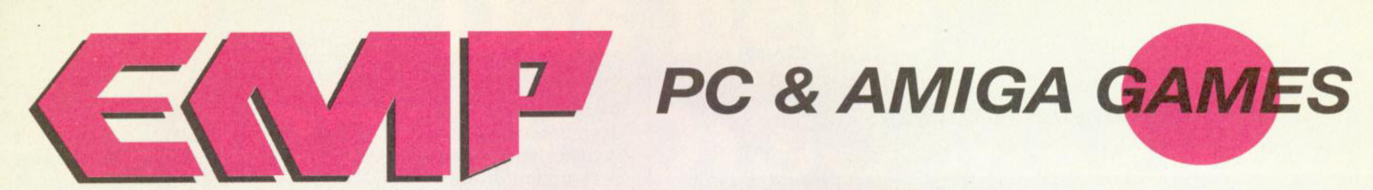


***Mariokart* läßt grüßen: *Sonic* flitzt durch die 3-D-Stufen**



Kampf dem Robot: Jede Menge Endgegner verspeist *Sonic* zum Frühstück

Genre: Action	
Hersteller: Sega	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Sega	
MEGA CD	**83%**
Grafik: 84%	**Sound: 79%**
Schwierigkeit: mittel	
Besonderheiten: –	



EMP Handelsgesellschaft mbH
Postfach 17 21 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99

News
Topseller
Sonderangebote

TOP - PREISE

Titel	Version	Amiga		PC	
Alien Breed Special Edition	ML	650047	29,99 DM	--------	----------
Apydia	DA	650027	19,99 DM	--------	----------
Assassin B - Mix	ML	650071	29,99 DM	--------	----------
ATAC	KD	--------	----------	700067	64,99 DM
ATAC	E	--------	----------	700075	39,99 DM
B - 17 Flying Fortress	KD	650016	74,99 DM	700082	64,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	--------	----------	700081	39,99 DM
BAT 2	E	--------	----------	700071	29,99 DM
Battle Isle	E	--------	----------	700156	39,99 DM
Cardiaxx	DA	650072	29,99 DM	--------	----------
Castles	E	--------	----------	700117	29,99 DM
Chaos Engine	DA	650010	39,99 DM	--------	----------
Death Knights Of Krynn	KD	650092	49,99 DM	700140	49,99 DM
Dogfight	DA	650036	79,99 DM	700013	64,99 DM
Dune 2	KD	650011	54,99 DM	700010	59,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650093	49,99 DM	700141	49,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	--------	----------	700019	64,99 DM
F - 17 Challenge	DA	650048	24,99 DM	--------	----------
Falcon 3.0	DA	--------	----------	700018	64,99 DM
First Samurai	DA	650077	27,99 DM	700125	27,99 DM
Gunship 2000	DA	650024	74,99 DM	700084	64,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	--------	----------	700083	64,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089	49,99 DM	700137	49,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076	27,99 DM	700124	27,99 DM
Jaguar XS 220	DA	650055	29,99 DM	--------	----------
John Madden Football	E	--------	----------	700118	29,99 DM
Knights Of The Skies	DA	650026	39,99 DM	700038	39,99 DM
Legend Of Fairghail	KD	650095	49,99 DM	700143	49,99 DM
Legend Of Kyrandia	KD	650029	29,99 DM	700040	29,99 DM
Lord Of The Rings 2	E	--------	----------	700119	19,99 DM
Lotus III	DA	650053	29,99 DM	--------	----------
Might & Magic 4	KD	--------	----------	700120	49,99 DM
Monkey Island 1	KD	650091	49,99 DM	700139	49,99 DM
Pacific Island	E	650054	29,99 DM	700073	29,99 DM
Pirates	DA	650017	32,99 DM	700029	32,99 DM
Powermonger	E	--------	----------	700121	19,99 DM
Project X (Team 17)	DA	650031	29,99 DM	--------	----------
Sensible Soccer 92/93	KD	650009	39,99 DM	700007	59,99 DM
Special Forces	E	650056	29,99 DM	--------	----------
Special Forces	DA	--------	----------	700074	64,99 DM
Starbyte Super Soccer	KD	650102	19,99 DM	700058	19,99 DM
Steel Empire	ML	--------	----------	700122	19,99 DM
Wing Commander 1	KD	650034	39,99 DM	--------	----------
Woody´s World	E	650052	29,99 DM	--------	----------
Zool	DA	--------	----------	700072	39,99 DM

CD ROM

Titel	Version				
Battle Isle 2	KD	--------	----------	750010	89,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	--------	----------	750011	94,99 DM
Lucas Arts Classics	KD	--------	----------	750013	129,99 DM
Compilation mit Zak MacKracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1					
Might + Magic 3 - 5	KD	--------	----------	750012	94,99 DM
The 7th Guest	KD	--------	----------	750001	119,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM
Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,-- DM
Ab einem Lieferwert von 150,-- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,-- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.
Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP´s, CD´s, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

TOP - NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga		PC	
Abandoned Places 2	E	650062	79,99 DM	700088	89,99 DM
Aces Over Europe	DA	--------	----------	700091	89,99 DM
Alien 3	DA	650046	49,99 DM	--------	----------
Alien Breed	DA	--------	----------	700078	59,99 DM
Alien Breed 2 A 500	DA	650050	54,99 DM	--------	----------
Alien Breed 2 A 1200	DA	650051	59,99 DM	--------	----------
Ambermoon	KD	650099	84,99 DM	700148	89,99 DM
Anstoss A 500	KD	650040	84,99 DM	700061	84,99 DM
Anstoss A 1200	KD	650041	84,99 DM	--------	----------
Apocalypse	DA	650063	49,99 DM	--------	----------
Archon Ultra	KD	--------	----------	700144	89,99 DM
Armored Fist	DA	--------	----------	700145	94,99 DM
B - Wing (Hauptprog. erforderlich!)	KD	--------	----------	700164	49,99 DM
Battle Isle 2	KD	--------	----------	700160	89,99 DM
Blue Force		--------	----------	700094	84,99 DM
Body Blows	DA	--------	----------	700056	59,99 DM
Body Blows Galactic A 500	DA	650049	54,99 DM	--------	----------
Body Blows Galactic A 1200	DA	650104	59,99 DM	--------	----------
Burntime	KD	650039	69,99 DM	700057	89,99 DM
Cannon Fodder	DA	650096	59,99 DM	--------	----------
Christoph Kolumbus	KD	650097	84,99 DM	700149	89,99 DM
Comanche Mission Disk 2 (Hauptprogramm erforderlich !!!)	KD	--------	----------	700147	59,99 DM
Cyber Race	KD	--------	----------	700064	89,99 DM
Die Siedler	KD	--------	----------	700159	89,99 DM
Disposible Hero	KD	650059	69,99 DM	--------	----------
Dreamlands Compilation	KD	650107	69,99 DM	700167	69,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087	74,99 DM	700129	89,99 DM
Eye Of The Beholder 3	KD	--------	----------	700060	89,99 DM
F - 117 A Stealth Fighter	DA	650044	74,99 DM	700066	94,99 DM
Fantasy Empires	KD	--------	----------	700132	89,99 DM
Fire And Ice	DA	--------	----------	700096	74,99 DM
Football Manager 3	KD	650003	74,99 DM	700004	79,99 DM
Freddy Pharkas	KD	--------	----------	700051	84,99 DM
Goal (Kick Off 3)	KD	650008	54,99 DM	700045	64,99 DM
Hands Of Fate (Legend Of Kyrandia2)	KD	--------	----------	700165	
Hired Guns	DA	650064	74,99 DM	--------	----------
Indy Car Racing	KD	--------	----------	700163	74,99 DM
Ishar 2	KD	650065	66,99 DM	700097	74,99 DM
Kingmaker	KD	650101	79,99 DM	700131	79,99 DM
Lands Of Lore	KD	--------	----------	700047	64,99 DM
Leisure S. Larry 6	KD	--------	----------	700168	89,99 DM
Litil Devil	DA	--------	----------	700135	79,99 DM
Lords Of Power	KD	650078	79,99 DM	700126	89,99 DM
Compilation mit Perfect General, Red Baron, Railroad Tycoon, & Silent Service 2					
Maniac Mansion 2 (Day Of The Tent.)	KD	--------	----------	700049	89,99 DM
Mortal Kombat	DA	650045	54,99 DM	700068	64,99 DM
NHL Hockey	DA	--------	----------	700059	89,99 DM
Overdrive	DA	650037	49,99 DM	--------	----------
Police Quest 4	DA	--------	----------	700105	84,99 DM
Premier Manager 2	KD	650038	59,99 DM	700130	79,99 DM
Privateer	DA	--------	----------	700130	79,99 DM
Privateer Special Op.1 Data (Hauptprogramm erforderlich !!!)	DA	--------	----------	700170	49,99 DM
Quest For Glory 4	DA	--------	----------	700104	84,99 DM
Return To Zork	DA	--------	----------	700108	94,99 DM
Sabre Team	KD	650069	59,99 DM	700106	79,99 DM
Shadow Caster	DA	--------	----------	700063	89,99 DM
Silverball	DA	--------	----------	700077	59,99 DM
Spelljammer	KD	--------	----------	700103	89,99 DM
Starlord	DA	--------	----------	700065	94,99 DM
Sternenschweif (DSA2)	KD	--------	----------	700166	89,99 DM
Street Fighter 2	KD	--------	----------	700076	89,99 DM
Stronghold	KD	--------	----------	700107	89,99 DM
Subwar 2050	DA	--------	----------	700112	94,99 DM
Syndicate Data Disk (Hauptprogramm erforderlich!!!)	KD	--------	----------	700150	49,99 DM
Terminator 2	DA	650106	54,99 DM	700079	64,99 DM
The Blue + The Grey		--------	----------	700109	84,99 DM
Turrican 2	DA	--------	----------	700127	79,99 DM
Turrican 3	DA	650084	59,99 DM	--------	----------
Uridium 2	DA	650085	66,99 DM	--------	----------
Victory At Sea	E	--------	----------	700151	89,99 DM
Warlords 2	E	--------	----------	700158	89,99 DM
Wing Commander Academy	DA	--------	----------	700054	74,99 DM
Winter Olympics	DA	650108	74,99 DM	700171	79,99 DM
X-Mas - Lemmings Data (Hauptprogramm erforderlich !!!)	DA	--------	----------	700169	44,99 DM
X-Wing - Upgade-Kit (Hauptprogramm erforderlich !!!)	KD	--------	----------	700134	66,99 DM
Zool 2	DA	650086	59,99 DM	--------	----------

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Amiga-Spiele wird 1 MB benötigt!

Lampenfieber



Abu und Aladdin sind fassungslos – doch die magische Lampe wartet

gut

Kinofilm und Mega-Drive-Version des Zeichentrickhelden *Aladdin* sorgten für Furore. Im Gegensatz zur Mega-Drive-Version, die der fruchtbaren Zusammenarbeit von Disney und Virgin entsproß, wurde diese *Aladdin*-Version von den Nintendo-Experten-Capcom übernommen. Die Unterschiede zur hervorragenden Mega-Drive-Version sind frappierend: Aus dem geschickten Mega-Drive-*Aladdin* wurde ein bockiger kleiner Kerl, oberwitzige Endgegner wichen langweiligen Wackelsprites und vom genialen Levelaufbau der Mega-Drive-Version blieb nur noch ein schnoddriges Allerweltsgehopse. So verwandelt sich der fesselnde, faszinierende Mega-Drive-*Aladdin* in einen durchnittlichen 0815-Jump'n'Run-Helden der im ausgereizten Super Nintendo Jump'n'Run-Bereich vergeblich nach Aufmerksamkeit ringt. Die Mega-Drive-Version in allen Ehren, doch Super NES-Besitzer sollten sich lieber *Super Tiny Toons* oder *Magical Quest* vornehmen. Um die versammelte *Aladdin*-Fangemeinde nicht vollends zu verschrecken, muß dem Super Nintendo-*Aladdin* zugestanden werden, daß auch diese Version ein nettes Jump'n'Run in Capcom-Qualität ist.

Aladdin

Der Weihnachtsfilm des Jahres fordert seinen Tribut: *Aladdin* räumte auf dem Mega Drive alle Spring-ins-Feld-Pokale ab und zieht nun auch auf dem Super Nintendo seine Bahn. Wie in der Mega Drive Version, schlüpft Ihr in die Haut des Turbanträgers *Aladdin* und werdet weitestgehend in das Filmklischee gepreßt: Der gemeingefährliche Hofzauberer Daschafar, schon seit Ewigkeiten Gegenspieler des Sultans von Agrabah, hat seine Erleuchtung noch immer nicht gefunden. Dschafars Sinn steht nach einer magischen Lampe, in der ein wunscherfüllender Dschinn wohnt. Dafür jagt Dschafar den unschuldigen *Aladdin* einmal quer durchs Morgenland.

Insgesamt müssen sieben Level vom jungen Lampensammler durchquert werden, in der jede Menge Beinarbeit gefordert wird. Aller *Aladdin*-Spiele Anfang ist die orientalische Kleinstadt mit dem schönen Namen Akrabath. Gelingt es *Aladdin*, den Häschern Dschafars zu entkommen, darf er in den späteren Leveln aus einer einstürzenden Pyramide fliehen, die ersten Lektionen des Teppichflugscheins machen, mit Wunderlampenkumpel Dschinni über wacklige Wolken spazieren und zu guter Letzt dem Obermiesling Dschafar auf der Nase herumspringen. Als ungebührliche Gegner stellen sich *Aladdin* die von Dschafar befehligten Schergen entgegen: So muß sich das Wunderkind vor zielsicheren Bogenschützen, fässerwerfenden Muskelprotzen und ganzen Scharen von flug- und lauffähigen Töpfen in Acht nehmen. Da *Aladdin* ja im Grunde seines Herzens ein lieber Kerl ist, werden die anstürmenden Gegner erst mit dem Wurf eines rotbackigen Apfels betäubt und dann mit einem gekonnten Sprung oder Rempler von der Piste geholt. Seine gefährlichen Abenteuer besteht *Aladdin* nie allein – wie im Film läßt den Jungen sein kleiner Affe Abu nicht im Stich. Neben Abu findet *Alddin* in herumstehenden Töpfen nützliche Hilfsmittel, die ihm auf seiner Reise behilflich sind. So ist bei weiten Sprüngen ein Segeltuch, das *Aladdin* als eine Art Fallschirm benutzt, ein unentbehrliches Hilfsmittel. Auf seinem Weg durch die Weiten des Morgenlandes stößt *Aladdin* des öfteren auf grüne und seltener auf rote Diamanten – ein fetter Punktgewinn ist so schon gesichert. Bei zuviel Kontakten mit Gegnersprites oder Fehltritten in heiße Lava schrumpft die Lebensenergie des Wunderkindes schnell. Allerdings können im Laufe des Spiels die vier Startherzen noch um einige zusätzliche Konditionsmuskeln aufgestockt werden. *Aladdin* nimmt diese Strapazen natürlich nicht umsonst auf sich, im Hinterkopf hat der junge Perser handfeste wirtschaftliche Interessen, denn hat er erst Dschafar aus dem Weg geräumt, kann er die liebreizende Prinzessin Jasmin ehelichen und zum Sultan aufsteigen. *cd*



Lilienthal Junior: In der Pyramide kommt Ihr nur mit Flugsegel weiter

Luftstraße: Dschinni gibt die nötige Unterstützung, um die Wolkenpassage zu meistern

Mit dem Teppich ins Grüne: Jasmin und Aladdin treffen sich zum himmlischen Stelldichein

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Traumfabrik

SUPER NES 80%

Grafik: 76% Sound: 74%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort

Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

Erschliessen Sie sich die Welt der Grafik durch Professional Draw light von GOLD DISK zu einem unglaublichen Preis.

MS-DOS & Windows
19,80 DM
Disketten im Heft

Professional Draw light
DIE ORIGINAL-PROFISOFTWARE VON GOLD DISK

Professional Draw light setzt neue Highlights!

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouten ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, Grafik-Tools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen.
Auch die Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen sind vorhanden.
Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden dem Anwender weitere faszinierende Anwendungen geboten.

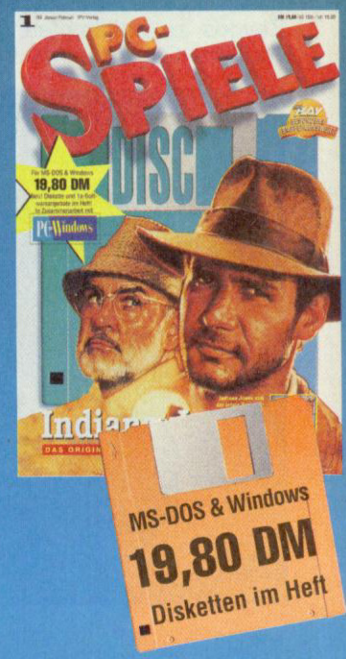
Also nicht mehr lange warten.
Die PC-POWER-DISK 1 gibt es ab 26. Januar 1994 im Zeitschriftenhandel.

Und für Spiele-Freaks!

Indiana Jones
und der letzte Kreuzzug

Das Original-Adventure von Lucasarts Games. Das Spiel zum Film ist ein spannendes und unterhaltsames Grafik-Adventure, das Sie faszinieren wird. Machen Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral. Meistern Sie als Indiana Jones alle gefährlichen Situationen und finden Sie den Heiligen Gral.

Die PC-SPIELE-DISK 1 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.



Alter Tobak



In Kämpfen wird auf eine 3-D-Perspektive umgeblendet

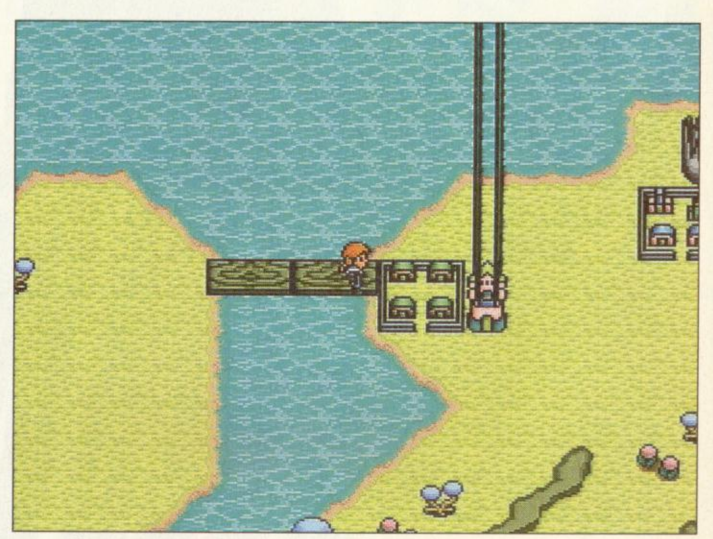
gehtso

Ich verstehe die Spielewelt nicht mehr: Da hat Enix Japan eine der schönsten Rollenspielserien der Konsolengeschichte, *Dragon Quest*, im Angebot, und die Kollegen von Enix Amerika haben nichts Besseres zu tun, als die olle Kamelle *Lennus* unter neuem Titel wieder aufzuwärmen. Die Erzkonkurrenten Squaresoft (*Final Fantasy*) dürften sich schon jetzt die Hände reiben. Denn sowohl technisch als auch spielerisch nagt an *Paladins Quest* ganz gehörig der Zahn der Zeit. Die Grafik ist durch die Bank weg blaß und farbarm – nur die 3-D-Sequenzen sehen teilweise ganz gut aus, der Sound kann mit modernen Super-Nintendo-Standards nicht mehr mithalten. Selbst die Story reißt den durch solche Toptitel wie *Final Fantasy* und *Secret of Mana* extrem verwöhnten Rollenspielfan nicht vom Hocker. Vor zwei Jahren war dieses Modul sicher ein Knaller, heute bleibt *Paladins Quest* an der Durchschnittsmarke hängen. Enix wäre besser bedient gewesen, endlich ihr Zugpferd *Dragon Quest* aus dem Stall zu lassen.

Paladins Quest

Zaygos ist ein Miesling wie er im Buche steht. Der machtgeile Diktator schmiedet ganz fleißig Pläne, um den Planeten Lennus unter seine Fuchtel zu bringen. Unfreiwilliger Helfer in dem Machtkomplott ist der Zauberlehrling Chezni, der aus Neugierde und ohne es zu wissen das magische Siegel zerbricht, das einen finsteren Dämon davon abhält, Lennus dem Erdboden gleichzumachen. Die Katastrophe ist perfekt: Monsterscharen, die auf den Befehl des Dämons hören, machen die Landstriche von Lennus unsicher und Zaygos rüstet zur Invasion. Als Verantwortlicher für das Unheil wird Chezni von seinem Zaubermeister losgeschickt, um den Dämon und Zaygos zu bekämpfen. Der *Paladins Quest* beginnt. Wem die Story bekannt vorkommt: *Paladins Quest* ist die US-Version des vor rund zwei Jahren in Japan unter dem Titel *Lennus* erschienenen Rollenspiels.

Am Anfang Eures Abenteuers seid Ihr noch ganz auf Euch alleine gestellt, später schließt sich ein weiterer Charakter – die wehrhafte Heroine Miria – Chezni an. Insgesamt passen vier Helden in die Party, nur zwei der Plätze sind ständig belegt (von Euch und besagter Dame). Um die Crew komplett zu machen, könnt Ihr unterwegs Söldner anheuern. 20 verschiedene Charaktere stehen dafür zur Wahl. Der Haken an der Sache: Ihr steuert zwar die Söldner im Kampf, könnt ihnen aber keine Waffen oder Ausrüstung geben oder den Besitz der Soldaten verscherbeln. Merkt Ihr, daß die Bewaffnung eines Kämpen nicht mehr ausreicht, um mit aktuellen Monsterhorden fertig zu werden, müßt Ihr Euch nach einem besser bestückten Begleiter umsehen. Im Regelfall seht Ihr das Spielgeschehen aus einer isometrischen Perspektive – also von schräg oben. Betretet Ihr eine Stadt, ist diese vergrößert zu sehen, geht Ihr in ein Gebäude, wird wieder gezoomt. Kommt es zum Zufallskampf, wird auf eine 3-D-Sicht umgeschaltet. Per Menübefehl entscheidet Ihr für jeden Charakter, ob dieser zuhauen soll, ein Item nutzen, oder einen fetzigen Zauberspruch losläßt. *mh*



Zoom mich: Die Draufsicht gibt's in drei Vergrößerungsstufen. Hier die Oberwelt...

...hier die Totale, wenn Ihr ein Gebäude betretet....



...oder die mittlere Version, wenn Ihr in einer Stadt seid.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Enix
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 51%

Grafik: 43% **Sound:** 46%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie, US-Import

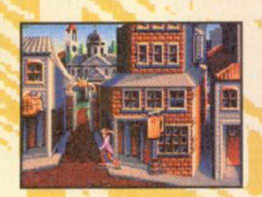
DIE RÜCKKEHR DES GOLDENEN ZEITALTERS DER SEERÄUBEREI!

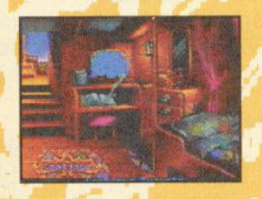
Pirates! GOLD

PURES GOLD

Sid Meiers 32-karätiges Piratenabenteuer,
voller brillanter Animationen,
mitreißender Musik und
aufregender Soundeffekte.

Pirates! Gold: die Amiga-CD-32-Version für Ihre Schatztruhe.



MICROPROSE LTD. THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON. BS17 6AY. UK.

MICROPROSE

Kehraus: Dieser aus der Faschingsterminologie entlehnte Begriff fand bereits in der Politik Einlaß – und jetzt auch in der *POWER PLAY*. Angegrautes Layout, verstaubte Rubriken, fehlende Innovationen – das Heft wird einer Generalüberholung unterzogen. Habt Ihr noch konstrukive Vorschläge in petto, schreibt uns schnell.



Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar

Konsolenkonferenz

In letzter Zeit geriet das Thema "Werft den Konsolenteil raus" in den Mittelpunkt Eurer Leserbriefe. Eurem Aufruf aus Ausgabe 12/93 folgend, will ich hiermit mein Statement abgeben: Laßt ihn drinnen! Ich möchte nämlich trotz allem über die heißesten Neuheiten auf Konsolen und deren Entwicklung informiert bleiben und habe keine Lust, mir deswegen eine Extrazeitschrift zu kaufen. Bleibt so, wie Ihr seid, andernfalls wäre ich Euch sehr böse. Die Leute, die der Konsolenteil so stört, können ihn doch einfach überblättern.

Erkan Yilmaztürk, Hamburg

Ich besitze eine Konsole (Mega Drive), den Game Boy und einen IBM-PC. Da ich für zwei Zeitschriften nicht zahlen will, weil es auf die Dauer sehr teuer kommt, kaufe ich eben Eure. Ihr bringt sehr viele oft sehr gute Computerspiele, auch Eure News sind super, doch die Videospieletests sind immer weniger geworden. Ihr müßt nicht unbedingt fifty-fifty machen, aber 2/3 zu 1/3 wenigstens sollten es schon sein. Wenn das Vehältnis ungefähr so ist, dann glaube ich, sind die meisten von Euren Lesern zufrieden. Allen kann man es sowieso nicht recht machen.

Johanes Wieser, A-Mauterndorf

Logisch, logisch! "Wir testen sowieso nur die besten Spiele auf den Konsolen, um den Lesern einen Einblick zu gewähren", heißt es in der letzten *POWER PLAY* als Antwort auf einen Leserbrief. Meiner Ansicht nach verschafft es wenig Übersicht, wenn man nur die Tests der ohnehin guten Spiele sieht. Man muß doch gute und schlechte Spiele unterscheiden können. Zudem wirken die meist ellenlangen Spieletests (siehe Aladdin) wirklich störend. Dieser Platz könnte viel besser genutzt werden. Außerdem: Leute, die es sich leisten können, Spiele für den Computer und Konsole zu kaufen, wird eine Zeitschrift mehr oder weniger auch nicht in den Bankrott treiben!

Ronnie Matthies, Berlin

Schmeißt bloß nicht die Videospiele aus der POWER PLAY. Ich kaufe sie mir, da ich, zwar hauptsächlich über Computerspiele, aber auch über Videospiele informiert werden will! Daß in der POWER PLAY Computer- und Konsolenspiele getestet werden, stellt für mich einen wesentlichen Grund dar, mir Eure Zeitschrift zu kaufen. Spielemagazine, die sich nur auf Computer- oder nur auf Videospiele fixieren, gibt es ja genug!

Georg Erhardt Hörlkofen

Ich finde Euch echt super, obwohl Ihr für uns Videospieler leider immer weniger bringt. Früher wart Ihr "lieber" zu uns. Nun, ich möchte auch weiterhin Eure POWER PLAY lesen, aber wenn Ihr nichts mehr für Videospiele bringt, werde ich Euch als treuer Leser wohl verlassen müssen. Dies täte mir aber echt leid. Also bitte: Etwas mehr Videospiele (Wo ist die Handheld-Corner abgeblieben?)!.

Andreas Siegert, A-Wien

Ja bitte, schreibt nie wieder etwas über Videospiele in der *POWER PLAY*, dafür gibt es die Video Games. Nur mit größten Überwindungsübungen kann ich mich dazu zwingen, Berichte über primitive Jump'n'Run-Spiele zu lesen; und Videospiele sind doch in etwa alle nur Jump'n Runs. Dort, wo jetzt die Videospiele sind, könntet Ihr doch mehr über PC, Mac oder sonstige Computersysteme schreiben. Oder mehr Tests, Interviews, Sound und Grafikkartenvergleiche usw.

Ingmar Baatz, Herdecke

Der Leserbrief "Konsolen-Freaks" der Ausgabe 12/93 spricht mir aus der Seele; auch ich bin der Meinung, Ihr solltet den Konsolen den Gnadenstoß geben oder, was mir noch viel lieber wäre, sie wieder beträchtlich aufwerten. Vor kurzem habt Ihr es mit Eurer Fragebogenaktion im Grunde doch schon bewiesen, daß die Konsolen bei Euch kurz vor dem endgültigen Aus stehen. Oder warum sollte es gerade Euch, denen ich die besten Beziehungen ins In- und Ausland unterstelle, nur möglich sein, Amiga und PC-Spiele als Teilnahmeanreiz anzubieten. Warum habt Ihr nicht gleich geschrieben "Für ST- und Konsolen-User Teilnahme zwecklos!" Und gerade in diesen Nicht-mehr-Zielgruppen finde ich mich wieder; alles, was ich an Konsolen oder Computern besitze, heißt entweder Atari oder Nintendo (wenn man von einem antiquierten MB-Vectrex mal absieht). Wenn Ihr nicht in allernächster Zukunft Eurem Anspruch, Videospielemagazin zu sein, wieder gerecht werdet, werdet Ihr für mich nur noch Geschichte sein.

Ralf Döhr, Herford

Raus mit dem Konsolenteil! Ihr bringt doch zusätzlich zur *POWER PLAY* noch ein Schwestermagazin heraus, welches sich ausschließlich Videospielen widmet (warum sind da keine Computerspieletests drin?). Für mich als PC-Besitzer und viele aus meinem Bekanntenkreis sind die Seiten, die zur Zeit noch der Konsolenteil einnimmt, völlig uninteressant. Würdet Ihr den Konsolenteil aus der *POWER PLAY* rauswerfen, hättet Ihr endlich mehr Platz für längere Tests und könntet Eure Leser ausführlicher über Hardwareneuheiten informieren.

Stefan Zeibig, Herrenberg

Laßt die Videospieletests ruhig drinnen. Bei 50% Videospieltests war diese



Quicksoft GmbH
Bärenstr. 8
78054 VS-Schwenningen

34 % Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen Verkauspreise bei Diskettenspielen

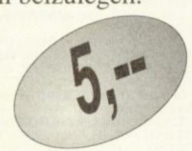
BESTELLEN unter 07720 / 31046

Titel		Amiga	PC
1869	DV	65,97	79,17
A-Train	DV	65,97	72,57
A-Train Constr Kit	DV	26,37	26,37
Aces o t Pac.+Mis	DA		79,17
Aces over Europe	DV		79,17
Airbus A320 Eur.	DA	65,97	65,97
Aibus A320 USA	DA	85,77	85,77
Alien Breed Sp.	DA	19,77	
Alien Breed 2	DA	46,17	
Art o War i t Skies	DA	59,37	
Anstoss	DV	65,97	65,97
B.C. Kid	DA	52,77	
Battle Team	DA	65,97	72,57
Blastar	DA	46,17	
Body Blows	DA	52,77	
Body Blows Galac	DA	52,77	
Budesliga prof. 2.0	DV	65,97	65,97
Burntime	DV	65,97	79,17
Champain 2	DV	65,97	
Car & Driver	DA		72,57
Chaos Engine	DA	46,17	
Civilisation	DV	75,87	92,37
Comanche	DV		92,37
Comanche Mis D	DV		46,17
Creepers	DA		79,17
Curse of Enchantia	DA	65,97	
D. schwarze Auge	DV	72,57	79,17
Day o T Tentakel	DV		85,77
Der Patrizier	DV	65,97	79,17
Dogfight	DA	65,97	92,37
Dune 2	DV	59,37	79,17
Dungeon Master	DV	65,97	65,97
Dynablaster	DA	65,97	65,97
Dynatech	DV	52,77	65,97
Eishockey Man	DV	72,57	79,17
Elysium	DV		65,97
Fields of Glory	DV		92,37
Fire & Ice	DA	46,17	65,97
Flashback	DV	59,37	65,97
For. 1 Grand Prix	DA	75,87	92,37

Titel		Amiga	PC
Freddy Pharkas	DV		72,57
Goal!	DV	52,77	
Gobliiins 2	DV	52,77	65,97
Gobliiins 3	DV	65,97	
Gunship 2000	DA	65,97	92,37
Gunsh. 2000 Sc. D	DA		52,77
Hannibal	DV	65,97	79,17
Hexuma	DV	79,17	79,17
Hired Guns	DA	65,97	
History Line	DV	65,97	65,97
Inca 2	DV		92,37
Incredible Mashine	DA		72,57
Indy Car Racing	DA		79,17
Even more inc. M.	DA		72,57
Indiana Jones 4	DV	79,17	92,37
Indi. Jones 4 Act	DA	46,17	59,37
Ishar 2	DV	52,77	59,37
Jonathan	DV	79,17	79,17
King's Quest 6	DV		79,17
Lands of Lore	DV		79,17
Legent of Valour	DV	79,17	79,17
Lemmings 2	DA	59,37	79,17
Links pro	DA		92,37
Courses für Links	EV		39,57
Might & Magic 5	DV		85,77
Monkey Island 2	DV		79,17
Mortal Combat	DA	52,77	
MS Flugsim. 5.0	EV		98,97
MS Flugsim. 5.0	DV		131,97
NHL Hockey	DA		79,17
Nigel Mansell	DA	52,77	52,77
Pirates Gold	DV		92,37
Police Quest 3	DV		72,57
Populous 2	DV	65,97	72,57
Prince of Persia 2	DA		65,97
Privateer	DA		85,77
Privateer Sp. Acc	DA		36,27
Protostar	DV		72,57
Quest for Glory 3	DV		72,57
Return o T Phant.	DA		79,17

Titel		Amiga	PC
Sim City Deluxe	DA	65,97	65,97
Sim Earth	DV	65,97	
Sim Farm	EV		65,97
Sim Life	DV	65,97	
Simon the Sorcerer	DV		72,57
Skat '92	DV		65,97
Space Hulk	DA	62,67	79,17
Space Quest 5	DV		72,57
Street Fighter 2	DA	52,77	59,37
Strike Commander	DA		85,77
Strike C. Sp. Acc.	DA		32,97
Strike C. T. Op.	DA		36,27
Stronghold	EV		65,97
Syndicate	DV	59,37	79,17
The lost Vikings	DV	65,97	65,97
Tornado	DA	0,00	72,57
Transarctica	DV	52,77	52,77
Traps'n'Treasures	DA	59,37	
Ultima 7 Part 2	DA		79,17
Ultima Trio 2 (4-6)	DA		72,57
Ulima Underw 2	DA		72,57
Veil of Darkness	DV		79,17
Walker	DA	52,77	
Wallstreet Man.	DV		92,37
War in the Gulf	DV	52,77	65,97
Warlords II	EV		79,17
Waxworks	DV	65,97	65,97
Whales's Voyage	DV	59,37	72,57
Wing Com II + Sp.	DA		65,97
Wing Acadamy	DA		62,67
Winter Challenge	DA		59,37
Wizardry 7	DV		85,77
X-Wing	DA		92,37
X-Wing Mis Disk	DA		39,57
X-Wing Upgr Kit	DV		52,77
B-Wing (Mis. 2)	DA		39,57
Xenobots	DA		72,57
YO! JOE!	DA	52,77	59,37
Zool	DA	46,17	65,97
Zool 2	DA	46,17	

Ihr habt nicht gefunden, was Ihr sucht. Dann bestellt doch einfach unseren Katalog (ca. 2500 Artikel) und vergeßt nicht bei der schriftl. Bestellung 5,-- DM in Briefmarken beizulegen.



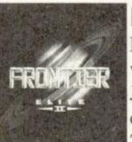
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachname. Frachkosten 12,-; Bei Vorauszahlung 10,-; Eilzuschlag 7,-; Bei Bestellungen unter 50,-- DM erheben wir einen Mindermengenzuschlag von 5,- DM



Chartbreaker

Willkommen im Musikbusiness! Mit Chartbreaker wirst Du Manager einer Newcommer-Band, der Du zum ersten Mega-Hit verhelfen sollst. Du merkst scheller, als Dir lieb ist: Die erste "Goldene" ist immer die schwerste... Du checkst TV-Interviews, verhandelst Plattenverträge und organisierst Live-Konzerte. Auf der Suche nach geeigneten Sponsoren erlebst Du Dein blaues Wunder, denn Geld auftreiben ist immer das Schwierigste, die Organisation eines Mega-Konzerts gerät zum Fiasko, wenn Du nicht jede Kleinigkeit bedenkst. **Die ganz neue Verbindung aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation.**

AM + PC 34 %



Elite II Frontier

Das Spiel versetzt Dich weit in die Zukunft des Jahres 3200. Überall in der Galaxie haben sich Zivilisationen über hundert von Lichtjahren in allen Richtungen von der Erde ausgebreitet. Riesige Gebiete sind nach wie vor unerforscht, Hier und in den vielen Tausenden von Welten im Kosmos lockt ein abwechslungsreiches und vielfältiges Leben voller Abenteuer.
Schlüpfe in die Haut eines Weltraumhändlers mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner und beobachte, wie sich das Universum vor Deinen Augen entfaltet. Ein Spielspaß , der seit Elite I seinesgleichen sucht ...

AM 59,37 PC 79,17



Aufschwung Ost

Es ist der 9.11.89. Die Mauer ist gefallen, eine atemberaubende Entwicklung beginnt. Jetzt hast Du die Chance, den Aufschwung Ost zu schaffen!
Ausgangsbasis; Die authentischen Wirtschaftsdaten und Fakten von 25 Städten der neuen Bundesländer in der Stunde 0. Als Baubehörde, Finanzminister, Umweltbeauftragter und Kulturpolitiker in einer Person mußt Du schnell und überlegt handeln, um mit richtigen Entscheidungen Straßen- und Wohnungsbau voranzutreiben und die neuen Länder industriell aufzubauen, ohne die Umwelt unnötig zu belasten und über die strukturelle Entwicklung die Bedürfnisse der Menschen zu vergessen...



Kontroverse wohl gerechtfertigt, doch bei nunmehr 3-4 Tests pro Ausgabe ist das nun wohl nichtig. Es geht hier nicht um die Tests allgemein (wer sie nicht lesen will, kann sich auch eine andere Zeitschrift kaufen), sondern um eine allgemeine Information, was sich derzeit auf dem Videospielesektor tut. Werden die Tests nun herausgenommen, fehlt der *POWER PLAY* eine wichtige Informationszufuhr, die sie für manche Leser (mich eingeschlossen) uninteressanter macht. Also laßt die paar Tests leben, bei dieser geringen Zahl ist es unsinnig, sich darüber aufzuregen.

Piero Glina, Karlsruhe

Ich denke, es ist klargeworden, daß es darum geht, ein bißchen Toleranz zu zeigen und außerdem kann so ein Videospieltest ja auch ganz informativ sein. Eventuell kauft man sich ja doch einmal eine Konsole und ist dann froh, in den alten *POWER PLAY*-Ausgaben die Tests nachlesen zu können.

Oliver Herrmann, Hamm

Vor etwa einem halben Jahr hattet Ihr noch genügend Tests und Informationen zum Game Boy. Doch jeden Monat wurde es weniger, bis heute, wo Ihr überhaupt nichts mehr über den Game Boy schreibt. Vielleicht hattet Ihr das irgendwo erklärt, dann muß ich es aber übersehen haben. Na gut, werden welche sagen, soll er sich doch eine Game-Boy-Zeitschrift kaufen, wenn er unbedingt etwas über den Game Boy lesen will. Ich habe aber nicht gerade zu viel Geld, und mir reicht die *POWER PLAY* im Abo. Mir würden ja schon nur die Tests für die besten Spiele reichen. Außerdem nennt Ihr Euch ja auch "Das meistgekaufte Computerspiele- und Videospielemagazin". Die 5-8 Seiten, die Ihr da für Videospiele opfert, sind ja nur für Mega-Drive- und Super NES-Spieler interessant. Na gut, Mega Drive und Super NES sind hoch im Kurs und fast jeder hat eins davon, aber bestimmt gibt es viele, die einen Game Boy und einen Computer besitzen. Ihr könntet ja 2-3 Seiten für die "kleineren Konsolen" opfern und dafür die Tests mit den Büchern und CDs streichen, da ich diese Tests in Eurer Zeitschrift erst recht überflüssig finde.

Stefan Zanders, Bocholt

Videospiele rein, Videospiele raus? Die Frage beschäftigt Euch momentan scheinbar mehr als alles andere. Um das Thema jetzt zum Finale zu bringen: Wir lassen die Videospiele drin, ändern aber die Form. In Zukunft werden wir weiterhin die High-lights auf jeweils einer Seite testen. Superfette Test gibt's nicht mehr, die so gesparten Seiten kommen dem Computerspieleteil wieder zugute. Um den Videospielern noch einen fairen Gesamtüberblick zu geben, gibt's jeden Monat eine Liste mit Neuerscheinungen. Wir hoffen damit einen für Euch akzeptablen Kompromiß geschlossen zu haben. *mh*

Trekkie für Fans

Als langjähriger Trekkie war ich besonders von dem Bericht zu Star Trek in der Ausgabe 12/93 begeistert. Endlich mal wieder ein Artikel zu Star Trek in einem professionellen Magazin, der sachlich-liebevoll geschrieben ist und durch reichlich fundiertes Hindergrundwissen glänzt. Meiner Meinung nach hierzulande sogar die beste Veröffentlichung zu Deep Space Nine. Ich finde, Exkursionen wie diese, (in unendliche Weiten, wo noch nie zuvor ein Mensch gewesen war... die die Spiele ausführen und etwas über deren Hintergrund verraten, lockern das Bild Eurer Zeitschrift ungemein auf. Behaltet deshalb Euer Konzept auch in Zukunft bei! Star Trek ist zur Zeit so populär wie noch nie zuvor und sogar zur erfolgreichsten Multimedia-Serie avanciert. Weltweit gibt es mittlerweile 400 Fanclubs, eine durchaus erfreuliche Entwicklung, die in einer Zeit der multiplen Kriege, der permanenten Aggression und des Rassenhasses gar nicht so verwunderlich ist. Star Trek setzt mit einer von kosmopolitischer Philosophie geprägten positiven Zu-

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

Titel	DM
AFRIKA -TRAVELMAGIC-	59.90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE"	119.90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119.90
BLOCK OUT DT. ANL.	**29.90**
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. *	**89.90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CALIFORNIA COLLECTION	**29.90**
CASTLE MASTER/3 D COSTRUCTION KIT DT. ANL.	49.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85.90
CHESS MASTER 3000	59.90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99.90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS	189.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	**39.90**
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	**79.90**
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	**85.90**
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79.90
DUNE	59.90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
EYE OF BEHOLDER 3	49.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	99.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	**55.90**
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	**104.90**
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik. PD & Shareware	59.90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	65.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INCA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89.90
INVEST KOMPL. DT.	**29.90**
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
LABYRINTH OF TIME	79.90
LAURA BOW 2 · DAGGER OF AMON RA	75.90
LEGEND OF KYRANDIA	49.90
LEISURE SUIT LARRY 6	**85.90**
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75.90
LOOM	49.90
LORD OF THE RINGS	99.90
LOST IN THE TIME KOMPL. IN DEUTSCH	119.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	**79.90**
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MANTIS FIGHTER · -MICROPROSE-	49.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/	
MIGHT AND MAGIC TRILOGY *	**99.90**
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA	**89.90**
RICK DANGEROUS	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	**29.90**
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -GOLF-	99.90
MICROSOFT -MOZART-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
PEGASUS 2.0	49.90
PIXEL PERFECT	54.90
PROTOSTAR	75.90
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	89.90
RETURN OF ZORK	49.90
RINGWORLD	85.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele DTP, Grafik, Animat.	45.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	**69.90**
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY *	**109.90**
STELLAR 7	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS *	89.90
STRIP POKER	**29.90**
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH *	**85.90**
SUPER II SHAREWARE	45.90
SUPER VGA HARRIER	**99.90**
TENNIS CUP II	29.90
TERRA	**79.90**
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	**79.90**
TOP SELLERS · TOP SHAREWARE SAMMLUNG	29.90
„TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	**45.90**
TORNADO DT. ANL.	79.90
TRANSWORLD KOMPL DEUSCTH	29.90
TRAVEL MAGIC -USA NORDWESTEN-	69.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
VGA MAGIC	59.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	44.90
WOLFPACK *	85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	**99.90**
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

Titel	DM
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	**319.90**
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN. BENÖTIGT SB 16	549.00
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	379.90
SOUNDBLASTER 16 BSIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	379.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	**499.90**
STAR TREK MAUSMATTE	**19.90**
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	359.90

Sega Mega Drive

Titel	DM
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BILL WALSH FOOTBALL DT. ANLEITUNG	89.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
CHAKAN DT. ANL.	89.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRACULA DT. ANL.	**89.90**
F 1 GRAND PRIX DT. ANL.	**99.90**
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
HAUNTING DT. ANLEITUNG *	99.90
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	99.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
L H X 2 DT. ANLEITUNG *	89.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	99.90
MICRO MACHINES DT. ANL.	79.90
MIG 29 FIGHTER PILOT DT. ANL.	89.90
MORTAL COMBAT	109.90
OTTIFANTS DT. ANL.	**99.90**
RANGER X	89.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	**95.90**
SHINOBI 3 DT. ANL.	89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SON OF CHUCK DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	**99.90**
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
SUPERMAN DT. ANL.	89.90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89.90
TECHNO CLASH DT. ANL.	99.90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	**89.90**
ZOOL DT. ANLEITUNG *	89.90

AMIGA

Titel	DM
1869 HANDELSSIMULATIONEN KOMPL. DT. 1 MB	85.90
1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79.90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BART vs THE WORLD DT. ANLEITUNG	**49.90**
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB	**49.90**
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB *	59.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BLASTER DT. ANL. 1 MB	49.90
BLOB DT. ANLEITUNG	59.90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	**54.90**
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	**69.90**
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	**54.90**
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49.90
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	**49.90**
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL. 1 MB	49.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION INCL. VHS-VIDEO BUNDESLIGA SAISON 92/93	**89.90**
EXELLENT GAMES INKL. POULOUS 2, JAMES POND, ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	69.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FATMAN -CAPED CONSUMER- DT. ANL.	**49.90**
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 1 MB	**59.90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	**54.90**
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75.90
HIRED GUNS DT. ANL.	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JOE &MAC. CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54.90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
K 240 DT. ANL. 1 MB *	55.90

Amiga

Titel	DM
KINGMAKER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**69.90**
KRUSTYS FUNHOUSE DT. ANL. 1 MB	**49.90**
LEGACY OF SORASILS DT. ANL. 1 MB *	54.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1 MB	65.90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59.90
MEAN ARENAS	49.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB *	59.90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- DT. ANL.	39.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	**69.90**
PREMIERE MANAGER 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
PRIME MOVER DT. ANL.	59.90
PUGSY DT. ANLEITUNG 1 MB *	**59.90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	**65.90**
SIM LIFE DT. ANL. A500/A2000	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
STEIGENBERGER HOTELMAN KOMPL. DT.	54.90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	**49.90**
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	**54.90**
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59.90
TRAPS & TREASURS DT. ANL.	59.90
TURRICAN 3 DT. ANL. 1 MB	59.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75.90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB *	59.90
WONDERDOG DT. ANLEITUNG 1 MB	**49.90**
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	**39.90**
YO! JOE! DT. ANL.	59.90
ZOOL 2 A500/PLUS600/2000 DT. ANL. 1 MB	54.90

Preishits Amiga

Titel	DM
3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
688 ATTACK SUBMARINE	19.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY -PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1MB	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BLACK CRYPT 1 MB	**29.90**
BSS JANE SEYMOUR	19.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CAPTIVE DT. ANL.	19.90
CASTLES 1 MB KOMPL. DT.	34.90
CHAMPIONS OF KRYNIN	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COVER GIRL STRIP POKER	29.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB	**29.90**
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DOGFIGHT -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
DOODLEBUG DT. ANL.	19.90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19.90
ELITE 1 1 MB	**29.90**
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
FATE -GATES OF DAWN - KOMPL. DT. 1 MB	39.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 17 CHALLENGE DT. ANL.	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29.90
FISTFIGHTER	24.90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLER/PLAYERMANAGER	34.90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34.90
GEM "X"	29.90
GOLF -MICROPROSE- 1 MB	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD	19.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
ISHAR KOMPL. DT.	29.90
IT CAME FROM THE DESSERT INCL. ANTHEADS	39.90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29.90
KICK OFF 2	19.90
KINGS QUEST I 1 MB	**29.90**

Preishits Amiga

Titel	DM
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB	**29.90**
LEMMINGS 2 -THE TRIBES- DT. ANLEITUNG 1 MB	**39.90**
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19.90
OBITUS 1 MB	29.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POOL OF DARKNESS	29.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POPULOUS 2 DT. ANL.	34.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	**29.90**
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29,90
QWAK DT. ANL.	29.90
R-TYPE 2	19.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	**34.90**
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29.90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
ROBOSPORTS 1 MB	29.90
ROCKET RANGER/TV SPORTS FOOTBALL	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	**34.90**
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	39.90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34.90
STARBYTE COMPILATION INCL. BLACK GOLD/ WINZER/SPIRIT OD ADVENTURE KOMPL. DT. 1 MB	**29.90**
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STELLAR 7 - SIERRA-	29.90
STREETFIGHTER 2 1 MB	**29.90**
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
TEARAWAY THOMAS	29.90
TENNIS CUP II	24.90
THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29.90
TITUS THE FOX	24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS	29.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29.90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29.90
VIRGIN COMPILATION INCL. DUNE 1/FLOOR 13 LURE OF TEMPTRESS/GHOSTBUSTERS 2 DT. VERS.	29.90
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29.90
WATERLOO DT. ANL.	19.90
WIZ KID	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN	29.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Titel	DM
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
AMIGA MOUSE	29.90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90

Amiga 1200

Titel	DM
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	**59.90**
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	**69.90**
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	**59.90**
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	**69.90**
BURNING RUBBER DT. ANL.	**65.90**
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	**49.90**
FATMAN -CAPED CONSUMER- DT. ANL.	**49.90**
JURASSIC PARK	**54.90**
PINBALL FANTASIES	**65.90**
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	**85.90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	**69.90**
T.F.X. TACTICAL FIGHTER EXP. DT. HANDBUCH *	**65.90**
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	**54.90**

Amiga CD 32 Neuheiten

Titel	DM
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DEEP CORE	**54.90**
JAMES POND 2	**59.90**
MEAN ARENAS *	**54.90**
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
PINBALL FANTASIES DT ANL.	69.90
SENSIBLE SOCCER	**49.90**
SLEEPWALKER DT. ANLEITUNG	79.90
TROLLS	**55.90**
WHALES VOYAGE	**55.90**
ZOOL DT. ANL.	54.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

kunftsversion ethnische, humane und moralische Werte, die uns allen als Vorbilder dienen sollten. Wer sich näher für das Star Trek-Phänomen interessiert, dem sende ich gegen 1 Mark Rückporto gerne Infos von unserem Fanclub zu:

Star Trek Fanclub
"The Final Froniter"
c/o Carsten Pohl
Alfred-Ruppert-Str. 1
97828 Marktheidenfeld

Carsten Pohl, Marktheidenfeld

Zunächst einmal herzlichen Dank für den DS9-Bericht! Die Photos sind toll, und die Berichterstattung ist nicht übel. Nur: Ein paar Fehler muß ich Euch schon ankreiden:

– Ihr hättet die Briefaktion gegen die Einstellung nach der ersten Staffel erwähnen sollen, da es schon damals genug Trekker gegeben hat, die ohne Star Trek nicht leben konnten.

– Der Darsteller des "Q" heißt John de Lanci nicht, wie Ihr irrtümlich geschrieben habt "John de Lance".

– Die Enterprise NCC-1701 wurde in Mutara (nicht Mutura)-Sektor zerstört.

– Ihr scheint Euch ja auch nicht einig zu sein, wie man Bajor schreibt: In der Einleitung schreibt Ihr, wie auch im Fließtext "Bajor, bzw. bajoranisch und bei Maj. Kira Nerys heißt es dann bayoranisch, dann bajoranisch! Tzzz. –

– Der Darsteller des Dr. J. Bashir, MD heißt übrigens Siddig El Fadil (Gerechtigkeit muß sein, denn die Vornamen der anderen erwähnt Ihr ja auch).

– Der Trill Dax ist normalerweise ein "er". Im englischen Original heißt es "he".

Trotzdem ein gelungener Artikel, der mir sehr viel Freude macht und mich nur noch sehnsüchtiger auf DS9 warten läßt. Bleibt zu hoffen, daß Sat 1 mal die Würde dieser Serie anerkennt und nicht wieder wahl- und sinnlos daran herumschneidet, wie sie es mit der Classic (RS Enterprise)- und TNG (RSE, das nächste Jahrhundert)-Reihe machten. Außerdem war ja die dauernde Werbung im TNG-Pilot unerträglich – dauernd wurde unterbrochen, damit Werbung kommen konnte. Ich habe ja schon die Befürchtung, daß die ihr Lieblingsspiel gespielt haben: Addiere der Filmlänge die Werbung hinzu und häng noch einen Werbeblock dran, weil du schon einen Film mit Überlänge hast, der eine Werbung mehr haben darf!

Dr. George O'Connal, Herzogenrath

An dieser Stelle wollen wir allen "Trekkies" herzlich danken, die uns mit Briefen – Lob und konstruktiver Kritik – zum Deep Space Nine-Artikel bombardierten. Mittlerweile haben wir alle unsere Videosammlung um ein paar Importfolgen von *DS9* erweitert, Michael "Video brauch ich nicht" orderte gar alle auf Laserdisk erhältlichen TNG-Folgen (ca. 30) in den USA und lud die Redakteursschar zum kollektiven Star Trek-Festival ein. Mit einem "Live long and prosper!", sehen wir voller Erwartungen in die Star Trek-Zukunft. *mh*

CD-ROM – wer braucht's?

In einem Artikel der *POWER PLAY* 12/93 testet Ihr ein Gerät, das neu auf den Markt kommt und fragt in der abschließenden Bewertung danach, wer dieses Gerät wohl braucht. Zum anderen jedoch lobt Ihr CD-ROM-Laufwerke in den Himmel und sagt, daß sich Spieler der Zukunft ein CD-ROM kaufen sollten. Mal ne Frage: Wieviel bekommt Ihr monatlich von den CD-ROM-Herstellern? Ein CD-ROM? Schon allein das Wort ROM (Read Only Memory) schreckt mich ab. Was soll ich mit 550 MByte Festspeicher auf einem der langsamsten Datenträger überhaupt? Nur zum Spielen ist ein CD-ROM zu schade und zu teuer! Musik hören kann ich besser auf meiner Musikanlage im Wohnzimmer und TV klotze ich lieber im Fernsehen und nicht am PC! Die armen Leute, die eine CD-ROM haben und sich 2000 Minigrafiken auf einer CD kaufen, tun mir echt leid! Ich würde nie einen Sinn darin sehen, mich monatelang durch solche Datenmengen zu klicken, um dann festzustellen, daß ich 400 MByte davon eh nie brauchen werde. Aber der Gedanke daran, "Wenn ich's brauch, dann habe ich es ja", hat schon früher ganze Dachböden und Keller mit Unrat und allem anderen Krempel voll werden lassen. Für die Hersteller von Spielen hat die CD natürlich den unbeschreib-


ES GEHT WEITER...
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele
FANPRO
Unter Lizenz von
attic
Schmidt Spiele
DAS SCHWARZE AUGE
ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
Weiterhin erhältlich:
Teil 1 der Nordland-Trilogie
Das Schwarze Auge
DIE SCHICKSALSKLINGE
STERNENSCHWEIF
Zweiter Teil der Nordland-Trilogie
SEID IHR BEREIT?

lich hohen Nutzen des perfekten Kopierschutzes, wer kann schon 300 oder mehr MB kopieren? Das bedeutet natürlich den 100%igen Absatz für den Hersteller, ein gutes Argument für die CD.

Karl-Heinz Wallon, Ebsdorfergrund

Ein kleiner Tip: Wenn Du behauptest, daß die CD als Datenträger zu schade für Spiele sei, solltest Du Dir mal *Rebel Assault* zeigen lassen. Ach ja, wir werden übrigens von keinem CD-ROM-Hersteller "gesponsert". Im Gegenteil, wir alle haben uns mittlerweile selbst ein CD-ROM gekauft (alleine schon wegen *Rebel Assault*), um für die Zukunft gewappnet zu sein. Klar, wegen ein paar Bildern auf der CD wird sich kein Mensch sowas zulegen und einige Hersteller, die alte Spiele nur 1:1 auf dem Silberling umsetzen, werden in Zukunft dazulernen müssen. *mh*

– Haben Spiele auf CD den gleichen Umfang wie die Diskettenversion oder gibt es zusätzliche Grafiken und Sound?

– Hört mit den CD-Versionen das leidige Kopieren auf? Ich bin bereit, gerechte Preise zu zahlen, weil ich auch morgen noch gute, neue Spiele kaufen will. Den Raubkopierern ist offensichtlich mit Vernunft oder Logik nicht beizukommen. Gibt es keinen absoluten Kopierschutz (Dongle oder so ähnlich?) Vielleicht hilft bei den Kids so eine Art Gutschein oder Rabattmarkensystem: Wer mehrere Spiele ordnungsgemäß gekauft hat, kann dann ein zusätzliches kostenlos (oder billiger) bekommen, wenn er die Gutscheine einlöst.

Heinz Sturm, Eitelborn

Bei fast allen Disketten zu CD-ROM-Konvertierungen wird die Musik als Audiotrack mit auf die CD-ROM gepackt. Das hat den Vorteil, daß auch leidlichen Soundkarten wie der ersten Soundblaster oder anderen Sample-Röhrern noch eine Gnadenfrist bleibt, denn die Musik kommt ja in diesen Fällen in CD-Qualität von der Compact Disc, und die Soundblaster wird nur für einige wenige Effekte benötigt. Raubkopierer wird es wohl immer geben, auch vor dem Datenfresser CD wird da nicht halt gemacht. Allerdings ist das CD-ROM-Copy für einen normal Sterblichen kaum machbar und der breiten Masse der Raubkopierer wird dadurch der Boden unter den Füßen entzogen. Die Industrie selbst scheint sich der besonderen Situation der nicht kopierbaren CD-ROM in Sachen Preis durchaus bewußt zu sein. LucasArts *Rebel Assault* ist trotz genialer Grafik und Ultrasound für unter 100 Mark zu haben. *cd*

Kampfgiganten

Als ich die *POWER PLAY*-Ausgabe 12/93 am Kiosk sah, mit dem vertrauten Anblick der BattleMechs drauf, mußte ich mir diese natürlich sofort zulegen. Ihr könnt Euch vielleicht vorstellen, wie enttäuscht ich war, weil dergleichen nicht im Heft auftauchte (Test, Bericht, usw.). War das jetzt einfach nur ein Cover oder welcher Sinn steckte dahinter?

– Ich lese seit ungefähr einem halben Jahr aus dem Heyne-Verlag die Bücherreihe: "Battletech" und bin ein großer Fan dieser Serie. Meine Frage ist daher, ob es für den Amiga ein oder mehrere Spiele aus dem Battletech-Universum gibt? Wenn ja, wo bekomme ich sie, bzw. die Tests dazu?

Oliver Minár

Sorry für die Verwirrung mit den BattleMechs. Für die Ausgabe war fest ein Test über das Activisonspiel *Mechwarrior 2* eingeplant... dummerweise wurde die Veröffentlichung des Spiels auf Ende Januar verschoben. Die angekündigte Testversion trudelte deshalb nicht mehr rechtzeitig in der Redaktion ein. *mh*

Thema Amiga-PC

Ich hatte einen Amiga und habe seit einem Jahr einen 486-50 DX VLB. Der Amiga war schön, allerdings technisch veraltet, dafür wunderbar leicht zu bedienen! Der PC ist schneller, bunter, bietet bessere Spiele. Aber wenn der 1200 ein 68030 intus hätte, würde ich ihn schon besitzen, denn Spiele wie Sensible Soccer sehen auf dem Amiga 1000mal besser aus. Ich habe vor kurzem mal 4 Jahre alte Leserbriefe gelesen, wo gerade der Krieg Amiga-ST im Gange war. Irgendso eine Triefnase behauptete, der ST gewänne, ha! Na, wo ist er denn jetzt? Der Amiga (hoffentlich der 500 und 600) ist zwar auch nicht mehr dominierend, aber

der 1200 hat neue Impulse gebracht. Er ist bloß immer noch zu lahm und warum immer nur noch 4-Stimmen? Der Falcon ist ja auch nicht schlecht, aber er war eine Fehlgeburt. Archimedes? Was ist das?

Ok, schön schnell, aber die Grafik? Keine Chance gegen eine Grafikkarte im PC (keine Trident oder sowas). Ich glaube, die Zuknft liegt bei Intel, denn fast jeder Bürocomputer hat so einen Chip intus. Und das ist eine starke Basis.

Oliver Augustin, Gelsenkirchen

Ich möchte eine Bitte an alle Amiga- und PC-Besitzer loswerden. Warum zerfleischen wir uns immer gegenseitig? Wurde uns bei der Geburt ins Ohr geflüstert: "Macht diese Idioten fertig!?" Es sieht ganz so aus. Begraben wir doch endlich das Kriegsbeil

Holger Keller, Pfinztal

Dein Wort im Redaktionsohr, Holger. Sofern sich der Computermarkt sich nicht bahnbrechend verändert, werden wir ab sofort Briefe zu diesem Thema nicht länger in unserer Leserbriefrubrik berücksichtigen. *up*

Ösies und Aussies

Ja, es gibt Känguruhs in Österreich! Allerdings ist mir in freier Wildbahn noch keines begegnet. Könnte es eventuell sein, daß diese, mit boxen ihr Dasein fristende Tierchen in Australien leben und nicht in Österreich? Was soll das alles, werden Sie fragen? Sie haben mich und Arnold Schwarzenegger zu Aussies gemacht! Warum mich? Weil ich wie Arnold Schwarzenegger ein Österreicher bin. Könnte es sein, daß vielleicht die "Gray 1" (Seite 153, Artikel "Lensman") aus Australien ist? Denn die Cray 1 und Arnie sind vornehmlich in den Staaten zu finden. Ich bin froh, daß es bei uns keine Krokodile gibt, es gibt dafür weiße Pferde in der Spanischen Hofreitschule, welche nicht in Madrid, sondern in Wien steht. Austria is not Australia!

Paul Hogan, A-Wels

Howdy Paul, eine dicke Entschuldigung an Dich und Arnie. Du hast natürlich völlig recht: Arnold hat nichts mit Aboriginis am Hut und die Cray ist nicht grau, sondern rot. Die Sache mit dem "australischen" Muskelexport war ein echter Freudscher Verschreiber. Ich war gerade wieder in meiner angloamerikanischen Phase und textete fröhlich verkehrt draufIos. Allerdings hab ich den Patzer noch auf der Fahne (Probedruck des Artikels) bemerkt und korrigiert. Schade nur, daß die Korrektur in den Pfründen der Redaktion verschwunden ist. Warum aus der "Cray" eine "Gray" wurde, weiß niemand mehr. *mh*

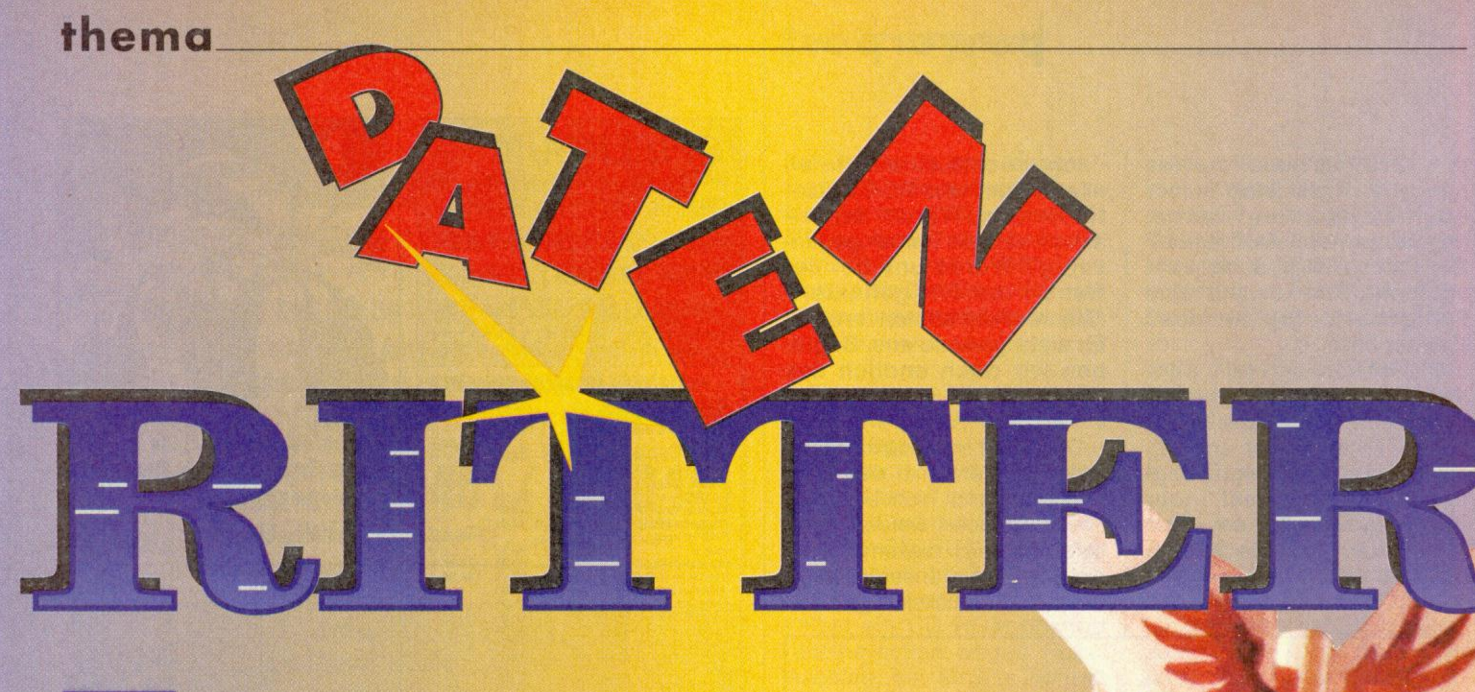
Südlich von Deutschland gelegene Insel der Seligen, nicht zu verwechseln mit dem ebenfalls südlichen Italien!











DATEN RITTER

On-Line-Spiele sind schwer im Kommen. Wir sahen uns um auf den weltumspannenden Datenstraßen und betraten die faszinierende Welt der virtuellen Ritter und digitalen Zauberer.

Groß-Wizard "Hor" hat ein entspanntes Verhältnis zu seinen Göttern. Wenn dem zauberhaften Recken seine Welt nicht mehr gefällt, genügt ein inniges Gebet und ein beherzter Tastendruck. Schon werden wunderschöne Schlösser zu Ruinen, liebliche Feen verwandeln sich in grausige Hexen und blutrünstige Monster mutieren zu handzahmen Miezekätzchen. Das war nicht immer so. Bevor "Hor" seinen Halbgottstatus errang, mußte er schuften ohne Ende. Ganze Nächte, komplette Wochenenden, Studiensemester und unzählige Ferientage hat er in seine Ausbildung zum Zauberer investiert. – Es war ein langer, entbehrungsreicher Weg vom Lehrling zum Meister aller Klassen.

In der grauen Realität heißt Magier "Hor" Thomas Niederreiter und ist Informatikstudent an der FH München. Doch seine wirkliche Leidenschaft steht nicht im Vorlesungsverzeichnis, sondern ist in Deutschland immer noch relativ wenigen Eingeweihten bekannt: Zauberer Hor ist MUD-süchtig, das heißt, er hat Zugang zum weltweiten Internet (siehe Kasten) und lebt und leidet via Modem im "Multi-User Dungeon".

Es war einmal

Wie beim Computerspiel, ranken sich auch um die Entstehungsgeschichten der ersten MUDs zahlreiche Legenden. Eines der ersten Netzwerk-Spiele wurde 1979 von dem "Dungeons & Dragon" Fan Roy Traubshaw am englischen Essex College ins Leben gerufen. Im folgenden Jahr übernahm sein Studienkollege Richard Bartle das MUD1 von seinem Kumpel und baute es weiter aus. Wie nicht anders zu erwarten, gingen die beiden ganz den eigenen Vorlieben folgend das Unternehmen recht blutrünstig an. Wie im zuvor entstandenen Textadventure *Zork*, tobten auch die ersten Netzwerk-MUDer durch diverse Räume, sammelten Schätze und plätteten Monster.

Es dauerte fast einen ganze Dekade, bis zum Jahr 1989, bis mit TinyMUD, das erste friedliche, mehr dem sozialen Austausch gewidmete Netzwerkspiel entwickelt wurde. Inzwischen werden an einigen amerikanischen Unis, wie etwa dem Massachusetts Institute of Technologie, virtuelle Netzwelten etabliert, in denen nicht gekämpft oder gerätselt wird.



Data Highway

Auch Netzwerke fangen klein an: So begann etwa das Arpanet, der Vorläufer des Internet, als Winzling, der gerade einmal vier Rechner miteinander verband. Doch Arpanet, 1969 vom amerikanischen Verteidigungsministerium ins Leben gerufen, wuchs schneller als jedes andere Netz. Nach der öffentlichen Vorstellung im Jahre 1972 schlossen sich dem neuen Netzwerk immer mehr Universitäten und Institute an. Die Vorteile lagen auf der Hand, denn das Internet hatte schnell den Ruf eines sehr schnellen, sicheren und individuellen Kommunikationsweges. Anfang der 80er Jahre platzte das Arpanet schließlich aus allen Nähten.

Im Sonnenstaat Kalifornien wurde Silicon Valley zu einem wirtschaftlichen Ballungsraum ohnegleichen und die Verschmelzung von Universitäten und Computerindustrie zog auch das Arpanet in seinen Bann. Doch das bis dahin fast familiäre Arpanet stieß an seine eingefahrenen Grenzen. Bei den Benutzern hatte sich das Netzwerk neben dem Telefon und der Post schnell als weltweites Kommunikationsmedium nützlich gemacht. Dadurch standen neue Aufgaben und Dimensionen an, im Zuge einer Umstrukturierung wurde so aus dem Arpanet das Internet. Schon 1990 waren im Internet immerhin mehr als 3000 LAN's (Local Area Networks) kleinere lokale Netzwerke und über 200000 einzelne Computer verbunden. Im Jahre 1992 waren es dann schon 727000 – Tendenz weiter explosionsartig steigend. Inzwischen hat sich ein Pegel von sieben Monaten eingestellt, indem sich die registrierte Teilnehmerschaft des Internets verdoppelt. Zur Zeit sind weltweit nahezu alle größeren Bildungseinrichtungen, so gut wie jede Firma die irgendetwas mit Computern zu tun hat und Hunderttausende von interessierten Leuten ins Internet eingebunden. Um selbst eine Adresse im Internet zu bekommen, mit der Ihr Post empfangen und versenden könnt, braucht Ihr nicht mehr als einen Telefonanschluß, ein Modem, ein DFÜ-Programm und einen Computer. Mit diesen Hilfsmittel könnt Ihr Euch dann an eine Mailbox in Eurem Ort wenden, die Zugang zum Internet hat und Euch als Benutzer registrieren lassen. Falls es in Eurem Ort keine derartige Mailbox gibt, findet Ihr garantiert in der nächsten größeren Stadt einen Zugang zum Internet. Die Kosten liegen je nach Mailbox für Schüler und Studenten um einige Märker im Monat. Für Studenten ist der Zugang noch einfacher. Besonders die naturwissenschaftlichen Studienrichtungen bieten ihren Studenten meist kostenlose Accounts, die man natürlich nur für die wissenschaftliche Arbeit nutzen darf.

```
≡ Window Dial Terminal Edit View Back Macro Options [22:32]  1:37:07
                    kosten
                    lerne
Es gibt vier sichtbare Ausgaenge: osten, sueden, westen und norden.
Boings kleiner gruener Steinbeisser.
Boing, der Herr der Berge.
Tryfan der Schreiber.
Old Rumata liegt reglos in der Ecke.
Garion der Seher.
Asrahel baut Gargamel ein Haus.
Merlin, der Urvater aller Magier.
Ein Zeitungsautomat.
> kosten
Dir fehlen bis zur naechsten Stufe noch 1541 Erfahrungspunkte.
> sc
Du hast 3597 Erfahrungspunkte, 0 Abenteuerpunkte,
58 Lebenspunkte(58) und 50 Magiepunkte(50)
Du bist Hor der Jaeger.
Deine Attribute sehen so aus:
Intelligenz: 1  Kraft: 2        Geschicklichkeit: 1     Ausdauer: 2
Vorsichts-Modus (20)
Alter:  8 Stunden 51 Minuten 42 Sekunden.
> Garion sagt: bei wem kann ich denn mitprogrammieren
```

Statistik: Auf Wunsch listet das MUD-Programm alle wichtigen Werte und Besitztümer der Spielfigur auf

Diese Welten dienen der Einübung neuer sozialer Umgangsformen. Eine wichtige Voraussetzung, um auch in Zukunft die ständig wachsenden Datennetze sinnvoll zu nutzen. So trifft man sich etwa auf dem virtuellen Marktplatz zu Diskussionen, kann eigene Geschäfte und Dienstleistungsunternehmen gründen oder sich im Netzparlament betätigen. Der Phantasie sind nur durch die Technik Grenzen gesetzt. Trotz dieser faszinierenden Zukunftsperspektiven bleibt zumindest bis heute die Netzwerkwelt überwiegend in Ritterhand und an Fantasy-Futter herrscht kein Mangel.

An die Spitze

Ein typisches MUD besteht aus einer strikten zweieinhalb Klassengesellschaft. Da sind zum einen die einfachen Spieler auf dem Weg nach oben. Sie steuern ihre Figur durch die Netzwelt, plätten Monster, heben Schätze und Artefakte und versuchen sich an den eingebauten Rätseln. Für jede erfolgreiche Tat vergibt das Programm Erfahrungspunkte und Beförderungen. Wie im "normalen" Rollenspiel winken dann bessere Charaktergrundwerte und Fähigkeiten. – Zauberer lernen z.B. neue Sprüche und Barbaren hauen besser zu.

Hat man nach unzähligen Stunden den Weg an die Erfahrungspunktespitze geschafft, wird man zum Wizard ernannt. Wizards haben fast den Status eines Rollenspielmeisters erreicht. So können sie aktiv in die Netzwelt eingreifen und sie verändern. Das hat den Vorteil, daß das ursprüngliche Spielkonzept ständigen Veränderungen und Verbesserungen unterworfen ist. Das MUD wird zu einer organischen Welt, die durch die gesammelte Phantasie aller Beteiligten entsteht und reift. Den Wizards stehen auf Wunsch Informationen zur Verfügung, die der Neuling erst mühsam ausbaldowern muß. In welchen Räumen verbergen sich die gefährlichsten Monster? In welchen Läden gibts den billigsten Proviant? Wo ist der größte Schatz verborgen. Über allen thront der "Gott", der Spielmeister, der das System betreut und/oder das Konzept entworfen hat.



Auf zu großen Taten

Hinter den Multi-User-Spielen steckt fast immer die zweckentfremdete Rechenanlage einer großen Universität, denn nur mit der nötigen Rechenpower funktioniert die gleichzeitige Verwaltung von 50 oder mehr Spielern. Erst die Benutzung der weltumspannenden Datennetze ermöglicht internationale Spielrunden. Obwohl es inzwischen eine kaum noch überschaubare Vielfalt mit den unterschiedlichsten thematischen Hintergründen gibt, funktionieren die Mechanismen fast immer



gleich. Ob wir nun ein "Star Trek", "Diskworld", "Battletech" oder "AD&D"-MUD spielen, immer beginnen wir als unerfahrener Neuling mit null Erfahrung. Wie im konventionellen Rollenspiel entscheiden also unsere Taten über Aufstieg und Fall der Spielerfigur. In welche Charaktere wir dabei schlüpfen dürfen, hängt jeweils vom Szenario ab, die besonderen Fähigkeiten werden vom Erfahrungspunktekonto bestimmt. Die Ähnlichkeiten MUD und Uraltadventure sind unübersehbar: In beiden Fällen gibt's Text satt. Betritt unsere Figur einen neuen fiktiven Ort, gibt das Programm auf Wunsch eine Beschreibung des Raums, aller Gegenstände und Personen. Per Tastendruck können wir dann mit unserer Umwelt in Kontakt treten. Der besondere Reiz liegt darin, daß wir eben nicht allein in der Welt unterwegs sind, sondern daß, je nach Tageszeit, noch zahlreiche andere Modem-Ritter im Spiel unterwegs sind. Die im "normalen" Computerspiel oftmals stupide Storyführung entfällt, der Spieler darf sich ganz auf seine Kreativität verlassen und frei mit den anderen Teilnehmern interagieren. Für genügend Gesprächsstoff ist auf jeden Fall gesorgt. Treffen Charaktere aufeinander, dann wird meist ein größeres Palaver abgehalten. Man tauscht die letzten Neuigkeiten aus, gibt kluge Ratschläge oder intrigiert auf Monster-kommraus.

Für die täglichen Verrichtungen eines Helden (umschauen, süd, nord, nimm, usw.) stellt das Programm einen komfortablen Befehlssatz zur Verfügung. Richtig spannend wird's bei Unterhaltungen: Ausführliche Gespräche machen den eigentlichen Reiz einer jeden MUD-Sitzung aus. Wahlweise kann man mit allen anwesenden Personen im digi-

Germany calling

Hier eine "fast" vollständige Liste aller deutschen On-Line-Spiele mit der jeweiligen Internet-Kennung. Vorsicht, die allgemein gebräuchliche Verkehrssprache ist immer noch Englisch. Es gibt bisher nur zwei MUDs, die komplett in Deutsch ablaufen.

DragonMud	fermina.informatik.rw th-aachen.de	137.226.224.20	6715
Adamant	rbhp87.rbg.informatik. th-darmstadt.de	130.83.6.53	4711
Gondormud	opalr7.physik.uni-bonn.de	131.220.221.172	4747
Kains Estate	cognac.informatik.uni-kl.de	131.246.8.96	2000
MorgenGrauen	pascal.uni-muenster.de mud.uni-muenster.de (Deutschsprachig)	128.176.121.56	4711
Nemesis	dszenger9.informatik tu-muenchen.de	131.159.8.67.	2000
NightFall	nova.tat.physik. uni-tuebingen.de	134.2.62.161	4242
PaderMUD	padermud.uni-paderborn.de	131.234.2.42	3000
Regula	rrzc8.rz.uni-regensburg.de	132.199.30.8	3000
TubMUD	morgen.cs.tu-berlin.de	130.149.19.20	7680
UNITOPIA	helpdesk.rus.uni-stuttgart.de (Deutschsprachig)	129.69.221.120	3333

talen Raum reden oder der Lieblingsfee ein intimes Schwätzchen ins Ohr flüstern. Natürlich wird nicht nur geredet. – Auch für Aufregung ist reichlich gesorgt. Kämpfe laufen rundenweise ab. Via Tastatur gibt man den gewünschten Kampfbefehl, das Programm informiert über den Hitpoint-Verlust bei Freund und Feind.Wer sich mehr für die Karriere eines Magiekundigen interressiert, setzt, ganz seiner Rolle entsprechend, bei unfreundlichen Begegnungen seinen Kampfzauber ein. Die Auswirkungen hängen dann ganz von der Phantasie des jeweiligen MUD-Gottes ab

Bei vielen MUDs verhindert eine eingebaute Sicherung den frühzeitigen Verlust der sorgsam gepflegten Spielfigur: Sinkt der Wert der eigenen Hitpoints unter eine zuvor eingestellte Marke, rennt die Figur automatisch weg und man darf in einer sicheren Ecke die Wunden lecken.

Auch wenn man den Gegner programmgerecht terminiert hat, muß man kein allzu schlechtes Gewissen haben. – MUDs sind zyklisch organisiert. Das heißt, nach einem bestimmten Zeitraum, meistens ein paar Stunden, werden alle Orte aktualisiert und wieder in den Urzustand versetzt. Alle Monster und Gegenstände sind wieder an ihrem Platz. Erfahrene MUDer nutzen diesen systembedingten Nachteil nicht aus. Wer zu raffgierig wird, schleppt bald säckeweise Juwelen durch die Gegend und nimmt sich selbst den Reiz. Wer sich dagegen auf die künstlichen Welten einläßt, hat Spaß ohne Ende. *vw*



Spielen verboten!

Die meisten MUDs werden auf Rechnern von Hochschulen und Universitäten installiert, da diese bereits über den nötigen Netzanschluß verfügen, der erst das Kontinente übergreifende Spielen ermöglicht. Viele Rechenanlagen von Hochschulen haben nur begrenzte Ressourcen, d.h. sie können entweder nicht genug Plattenplatz für ein ständig wachsendes MUD zur Verfügung stellen oder der Netzanschluß bricht unter dem Ansturm von 30 oder mehr Spielern zusammen. Die meisten Uni-Leitungen verfolgen inzwischen eine rigide Politik, wenn es um Multi-User-Dungeons geht. So hat z.B. Australien On-Line-Spiele komplett von allen Institutsrechnern verbannt und auch in Deutschland wird die Monsterluft zunehmend dünner. Eine schmerzliche Erfahrung, die auch Martin Friedrich machen mußte, seines Zeichens Administrator von TAPPMud in Erlangen. TAPPMud entwickelte sich in den letzen beiden Jahren zu einem der beliebtesten On-Line-Spiele in Deutschland, mit der Konsequenz, daß die Rechner der ehrwürdigen Friedrich Alexander Universität in Nürnberg leicht ins Schleudern kamen. Von heute auf morgen hat die Uni-Leitung deshalb TAPPMud aus dem System geworfen und alle weiteren Betätigungen in dieser "unseriösen" Richtung verboten.

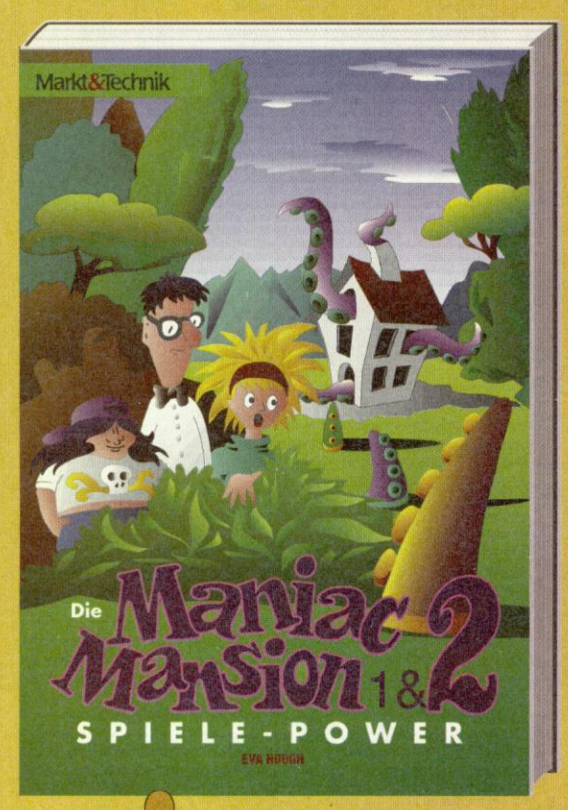
Mit typisch bürokratischer Engstirnigkeit werden so Entwicklungen verschlafen, die in der zukünftigen Telekommunikations-Gesellschaft von großer Bedeutung sein werden. Anders als in Japan oder Amerika, setzt man sich hier nicht mit diesen Entwicklungen auseinander, sondern verbietet sie einfach. Ganz schön kurzsichtig!

Wer näheres über TAPPmud und On-Line Spiele erfahren möchte, und ob und wann es wieder "auf Sendung geht", der wende sich bitte an:

Efchen - Systems
"TAPPMud"
Postfach 1602
91006 Erlangen

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
für PC

Eva Hoogh

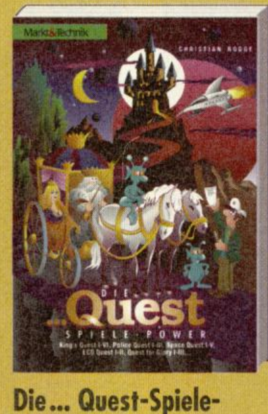
Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels", hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1" wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-508-6

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–





Die... Quest-Spiele-Power
für PC und Amiga

Christian Rogge

Spieleführer zu der berühmten Spielereihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King´s Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!

1993, 229 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider

100 aktuelle Spiele im Test.

1992, 275 Seiten, 1 Diskette

ISBN 3-87791-371-7

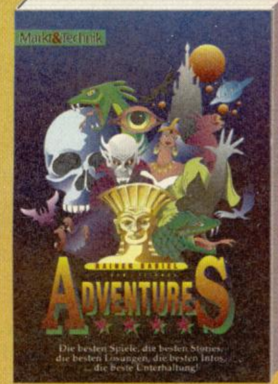
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

Die Geheimnisse des Wing Commander II
Mike Harrison

1992, 240 Seiten

ISBN 3-87791-359-8

DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–



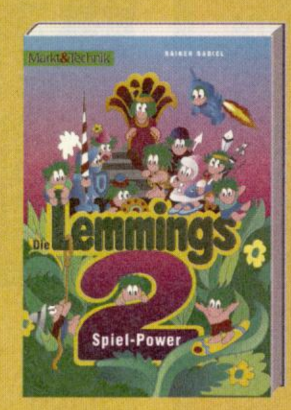

Adventures
Rainer Babiel and friends

Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß" für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mension 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck´s Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.

1993, 216 Seiten,

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



Die Lemmings-2-Spiele-Power
für PC und Amiga

Rainer Babiel

Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2, The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten, farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!

1993, 128 Seiten,

ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–





Die X-Wing-Piloten-Power
für PC

Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Piraten.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



WEITERHIN LIEFERBAR

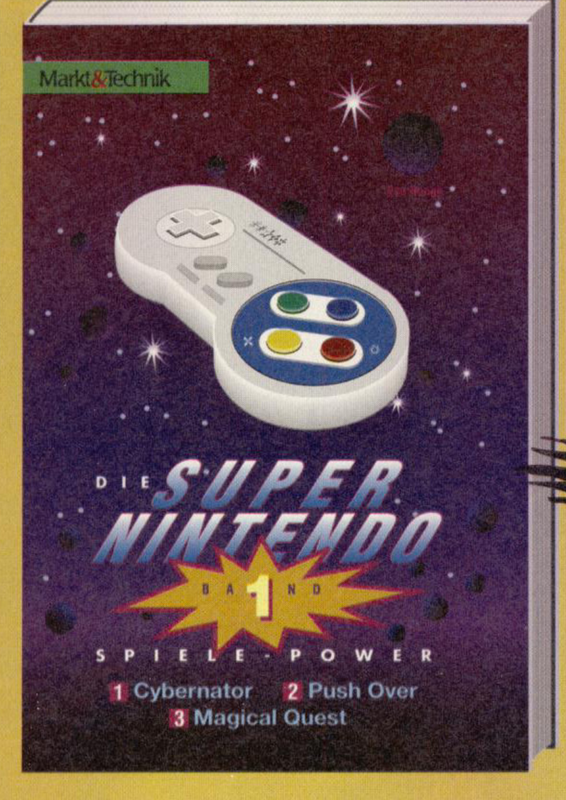
Amiga Spiele II
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.

1992, 272 Seiten, ISBN 3-87791-381-4

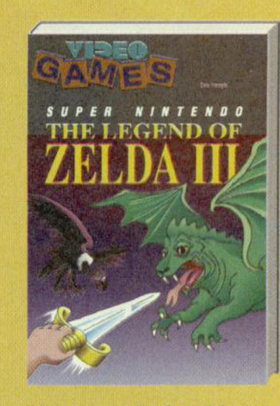
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

POWER

lösungsorientiert für jeden Spielefreak

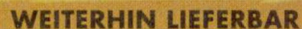


Die Super-Nintendo-Spiele-Power
Super Nintendo
Eva Hoogh
Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.
1994, ca. 128 Seiten
ISBN 3-87791-503-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



The Legend of Zelda III
Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Es begleitet Sie auf der gefahrvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-413-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–

Super-Mario-World
Super Nintendo
R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger
Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-453-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

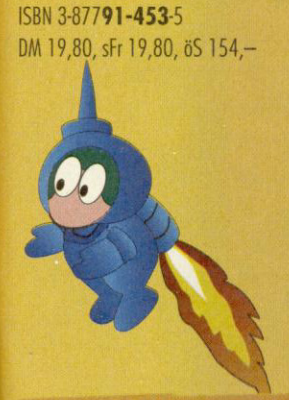


WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker
Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.
1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.







Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
Sega Mega Drive
Eva Hoogh
Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Bubsy, Cool Spot, Micro Machines, Sonic 2, Flashback, Jungle Stricke, Aladdin.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-499-3
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1
R. DeMaria/Z. Meston
Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-357-1
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Game Boy Band 2
R. DeMaria/Z. Meston
Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II.
1992, 238 Seiten
ISBN 3-87791-358-X
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

1093/1 **BESTELLCOUPON**

Bitte schicken Sie mir:

- ❑ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ❑ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ❑ 91472 Adventures
- ❑ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ❑ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ❑ 91371 PC Spiele ´93
- ❑ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ❑ 91381 Amiga Spiele II
- ❑ 91453 Super Mario World
- ❑ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power (lieferbar Ende Februar 1994)
- ❑ 91413 The Legend of Zelda II
- ❑ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ❑ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
- ❑ 91357 Game Boy Band 1
- ❑ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zahle ich:
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: ....
Straße: ....
PLZ/Ort: ....

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar oder per Fax an 0 89/4 60 03-2 00

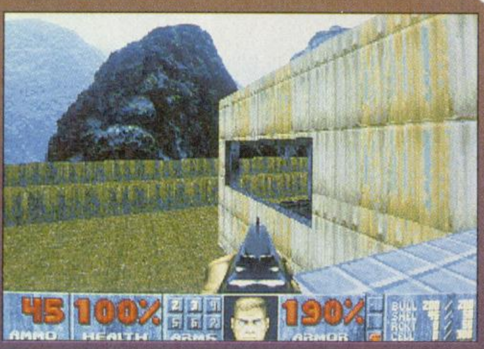




Informativ: Alles über die neusten Spiele von der USA-Messe in Las Vegas



Grafisch und spielerisch ein Gedicht: *DOOM* setzt Maßstäbe



3-D in Vollendung: *DOOM* läßt Spielerherzen höher schlagen



Polizist zu sein ist schwer: *Police Quest 4*





erscheint am 9. Februar 1994

Weitermachen!", "Weitermachen!", "Weitermachen!", "Weitermachen!": Kein Problem, schon im nächsten Monat geht's wieder mit einer prallgefüllten Spielemischung weiter. Als erstes könnt Ihr alles vergessen, was Ihr bislang an 3-D-Grafik in einem Computerspiel gesehen habt. Grafikzauberer John Carmack von Id-Software lieferte mit dem langersehnten Actionspektakel **DOOM** sein Meisterstück ab. Neben einem ausführlichen Test dieses Knallers informieren wir Euch über die Macher und was die Jungs von Id sonst noch auf der Pfanne haben.

Daß Polizeiarbeit weder alltäglich, noch ungefährlich ist, zeigt Sierras neustes Adventure Police Quest 4. Ebenfalls auf dem Testkurs ein weiteres Sierraspiel: Quest for Glory geht in die vierte Runde. Wir sagen Euch ob sich der Kauf lohnt. Nachdem sich PC-Besitzer schon die Hände reiben, kommen natürlich auch Amigaianer in der *POWER PLAY* nicht zu kurz: Renegade war auf Deutschlandtour und zeigte eine erste Version des technisch besonders eindrucksvollen Beat'em up **Elfmania**.

Wer wissen will, welche aktuellen Spiele für das Jahr 1994 geplant sind, liest unser USA-Messespezial mit frischen CERS-Messethemen aus dem amerikanischen Spielerparadies Las Vegas.